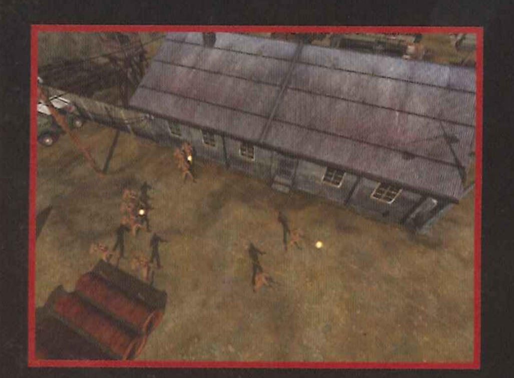

JUEGO
COMPLETO
DE REGALO
WARLORDS
BATTLECRY 2
Estrategia inédita
PC CD-ROM
WARLORDS
BATTLECRY II
LOS JUEGOS
DEL AÑO
GAMELIVE PC
ESPECIAL NAVIDAD
GUÍA DE
COMPRAS
Los mejores
juegos para PC
Más de 100
juegos analizados
Todos los trucos
ESPECIAL Nº5 • 4,95 EUROS
oxi publishing
00005
8 424094 002986


KOREA
FORGOTTEN CONFLICT









C/ Álava, 140 – 7ª planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Oriol Garcia, Sergi Sánchez, Joan Font y Sandra Sol

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
29/02/2004 - Printed in Spain

publishing
ixo

Apuesta por los mejores

Aunque parezca mentira, ya han pasado doce meses desde que editamos nuestro primer anuario. El año pasado, por estas fechas, aterrizábamos en el quiosco con una exhaustiva guía de compra: más de 200 títulos, en su mayoría analizados y puntuados, con sus correspondientes trucos y fichas técnicas. Este año hemos optado por ser un poco más selectivos. En vez de dedicar espacio a juegos que ya pasaron desapercibidos en su día, nos centramos en los mejores títulos del año, los que han superado el corte de calidad y pueden recomendarse como apuesta segura para estas Navidades.

Los hemos clasificado según los géneros a los que pertenecen, hemos vuelto a incluir sus trucos (cuando los hay) y ofrecemos los análisis y veredictos de todos ellos para que no te falte información y puedas sacar tus propias conclusiones. Esperamos que, tal y como está planteado, este anuario de *Game Live* te resulte una útil guía de compras. Y, quién sabe, tal vez dentro de unos años se convierta para ti en herramienta de consulta, porque aquí aparece reseñado todo lo que dio de sí el año 2003 en lo que a producción de juegos de PC se refiere.

No te entretengo más, será mejor que pases página y empieces a explorar el anuario por ti mismo. Como verás, éste ha sido un año de juegos de alto nivel, empezando por *Caballeros de la Antigua República*, *Call of Duty*, *Empires: Los albores de la Era Moderna* o *Prince of Persia*. Todos ellos, y alguno más que también vas a encontrar en este anuario, merecen un rincón en esa historia del ocio virtual que sigue escribiéndose a marchas forzadas.

Jordi Navarrete



ÍNDICE

ACCIÓN





ESTRATEGIA





AVENTURAS

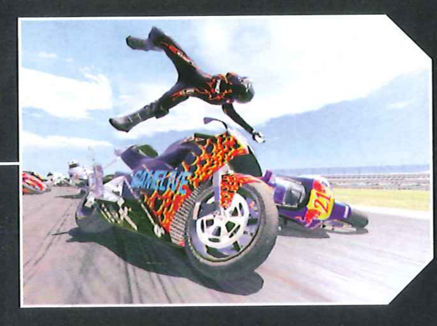




ROL



CARRERAS



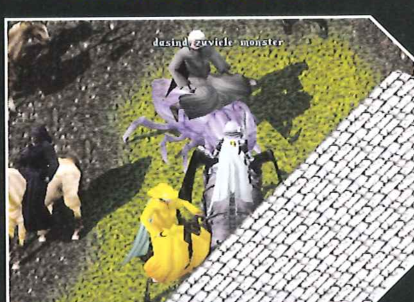
DEPORTES



SIMULACIÓN



ON LINE



EN EL CD



DATOS

Antes de **entrar en materia**, vale la pena que sepas **cómo están estructuradas** las fichas técnicas que **acompañan** a los juegos **que analizamos** y también (por supuesto) cuáles son nuestros **criterios** a la hora de **valorar un juego.**

CÓDIGOS DE COLOR

Esta guía incluye el análisis de los mejores juegos de PC editados este año. Los hemos clasificado según los géneros a que pertenecen. Para que puedas identificar a simple vista de qué tipo es cada juego concreto, hemos asignado un color diferente a cada uno de los géneros.



FICHA TÉCNICA Y VEREDICTO

- 1 Qué procesador necesitas para jugar y cuál te recomendamos.
- 2 Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.
- 3 Qué tarjeta gráfica necesitas para que el juego funcione y cuál te recomendamos.
- 4 Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en red local o en Internet.
- 5 En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- 6 La página web del juego.



FICHA TÉCNICA

	Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
1	Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
2	Memoria RAM	128 MB	512 MB
3	Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
4	Multijugador		
	Un mismo PC	✗	
	LAN	32	
	Internet	32	
5	Idioma		
	Textos de pantalla	🇪🇸	
	Voces	🇪🇸	
6	Web	www.hidden-and-dangerous.com/hd2	

VEREDICTO

Un arcade repleto de acción y con argumentos para que estés de lo más entretenido durante muchas partidas. Bueno, bonito, asequible y sobre todo capaz de ofrecer diversión inmediata. Un gran ejemplo de frescura, originalidad y buen hacer que, sin embargo, llega a nuestros PC con demasiado retraso.

7,5

LAS NOTAS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo".

10 PERFECTO
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 OBRA MAESTRA
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 EXCELENTE
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 NOTABLE
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 BUENO
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 ACEPTABLE
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 MEJORABLE
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 PRESCINDIBLE
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 PERNICIOSO
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 DELEZNABLE
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

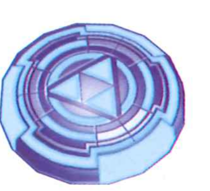
SIN PUNTUAR — SIN PUNTUAR
La versión final de este juego aún no ha pasado por la lupa de nuestros analistas. No viene puntuado, aunque sí te decimos todo lo que sabemos de él.

Doce meses de...

ACCIÓN

Realismo... o no

Dicen que la acción en primera persona tiende al realismo por pura selección natural: sólo los juegos que puedan ofrecer mayor apariencia de realidad por centímetro cuadrado sobrevivirán a los futuros terremotos tecnológicos. Sin embargo, este año demuestra que lo del realismo, como casi todo, va por barrios. *Call of Duty* es uno de los juegos del año por su capacidad por sumergirnos en un entorno bélico realista y verosímil, pero *Halo* también lo es, y por razones muy diferentes (su recreación exacta y pulcra de un entorno de fantasía) y lo mismo puede decirse de *Vice City*, que apuesta por un entorno más o menos creíble pero una jugabilidad bastante arcade.





Si algo demuestran estos últimos doce meses de software es que en el gran bazar de la acción hay ofertas para todos los gustos. *Splinter Cell* ha mantenido alto el pabellón de la acción táctica, subgénero que iba camino de convertirse en un nuevo estándar pero que aún no ha empezado a desplazar a las fórmulas más convencionales y para todos los públicos. Nuestro anuario anterior hablaba de un género en construcción al que aún le quedaba mucho trecho por andar, y lo cierto es que seguimos esperando que títulos futuros (*Doom 3*, *Half-Life 2*, *Deus Ex 2*) marquen un antes y un después. Pero lo que ya existe permite hablar de un presente espléndido: muchos juegos, algunos de ellos de muy alto nivel. En fin, que tal vez haya que seguir esperando que llegue el futuro, pero al menos podremos hacerlo sin dejar de jugar.

TRES MOMENTOS ESTELARES



JUEGOS MODESTOS...

...sobre el papel han acabado aspirando a su porción de grandeza. Es el caso de *Tron 2.0*, una juego con licencia cinematográfica que ha dado un auténtico repaso a la que se perfilaba como adaptación del año: *Enter the Matrix*.

RETORNOS SONADOS...



...como el del agente Max Payne o el pánico sideral de *Unreal* demuestran que la apuesta por la continuidad y por nuevas entregas de series de éxito no tienen por qué ser sinónimo de mediocridad, cálculo comercial y crisis de ideas.



GUERRAS SIN CUARTEL...

...como la de *Call of Duty* se han encaramado a lo más alto confirmando que la acción bélica realista sigue siendo una tendencia emergente. No es que las masacres siderales estén desapareciendo, es sólo que la diversidad se abre paso.





DESARROLLADOR: INFINITY WARD
EDITOR: PROEIN PRECIO: 49,95 € PEGI: +16

CALL OF DUTY

Esta vez es real



Si hace unos meses nos dicen que poco después estaríamos saludando la llegada de un juego como éste, **todo un referente para la acción en primera persona** basado en la Segunda Guerra Mundial, no nos lo hubiésemos creído. Y eso que para entonces ya se sabía de la existencia de *Call of Duty* gracias a **un video** que **recordaba mucho** al que sirvió para presentar en sociedad ***Medal of Honor***.

Es tal la avalancha de juegos de acción bélica de alto presupuesto que se ha producido en los últimos años que la pregunta empieza a ser cómo destacar entre semejante aluvión de títulos de campanillas. ¿Basta con el enésimo salto cualitativo a nivel tecnológico o hace falta algo más?

Call of Duty es el último contendiente en este duelo de primeras espadas. Su demo creó altas expectativas, y a buen seguro que hay jugadores que ya completan su única misión con los ojos cerrados (no sería extraño, dado lo oscuro que es el escenario en cuestión). Y es que esa pequeña pieza de software no sólo hacía reflexionar sobre la conveniencia de ir al oculista: también producía la agradable sensación de experimentar un subidón de adrenalina sin moverse de casa.

PARECIDOS RAZONABLES

En lo que se refiere al juego completo, lo primero que se nota que la influencia de *Medal of Honor: Allied Assault* es más que palpable, como era de esperar (22 miembros de Infinity Ward trabajaron en el simulador bélico de Electronic Arts). Eso sí, *Call of Duty* es bastante más realista en cuanto a representación gráfica y efectos de sonido. La amplia gama de colores que utilizaba *Medal of Honor* se ve sustituida por unos bastante más sobrios tonos pastel que aseguran un efecto de inmersión notable, aunque hacen algo más difícil la localización de los enemigos. Y sí, la oscuridad sigue predominando, como en la demo. Todavía se hace necesario orientarse por los fogonazos enemigos y se impone (nosotros lo hemos hecho) hacer unos ajustes de gama aumentando


▸En el desembarco en Stalingrado eres poco más que un espectador de lujo.

▸ Quizás debas esperar a que disparen para localizar al enemigo.

▸ Los edificios heridos por la guerra son mudos testigos del horror.

el brillo artificialmente. Aunque, claro, con ello se pierde parte de ese realismo mágico que caracteriza a *Call of Duty,* así que tú eliges.

■ COMO SUENA

Este juego va a convertirse en un referente indiscutible en el apartado de los efectos de sonido. Las fases de combate resultan estridentes, abrumadoras, pura esencia bélica que entra por los oídos y que (con un buen par de altavoces) casi los hace sangrar. Además, la música incidental refuerza notablemente el aire épico que impregna el juego.

Otro aspecto que vale la pena destacar es el nivel de detalle de los escenarios, de los soldados y de sus equipos. Incluso han reproducido a la perfección las palas para cavar trincheras. En cuanto a los movimientos, son de sombrerazo: prepárate para ver cosas que no has visto en ningún otro juego. La forma en que los integrantes de tu ejército virtual (o los del enemigo) saltan muros, se cubren o reaccionan cuando están bajo fuego rival supone una nueva cota en lo que realismo se refiere.

El juego consta de tres campañas, una por cada una de las naciones principales del bando aliado de la Segunda Guerra Mundial: rusos, norteamericanos y británicos. En los tres casos, te pones en la piel de un soldado anónimo sumergido a la fuerza en una guerra que le viene grande. Como en *Medal of Honor*, la campaña tiene un claro sabor cinematográfico, con situaciones que recuerdan a *Enemigo a las puertas* o a la serie *Hermanos de sangre*. El juego te otorga una amplia libertad de acción, pero eso no quita que haya una forma más o menos correcta de realizar los objetivos asignados. Si no das con esa forma (y no siempre es obvia), el desarrollo del juego tiende a hacerse algo menos ágil y fluido, como si las acciones entraran en una especie de pausa mientras tú encuentras el camino a seguir.

Esta mezcla de libertad y linealidad no acabó de cuajar del todo en *Medal of Honor*, más que nada porque no todas las misiones tenían un nivel de diseño adecuado. Algunas eran muy buenas y otras no tanto,


▸ Agachar la cabeza puede salvarte el tipo en más de una ocasión.


▸ Cuando se acabe la guerra, pide un plus por pluriempleo.



▸ Échale una mano a los de arriba. Seguro que te lo agradecerán.

▸ No lo dudes, si aparece un tanque tu serás el que tenga que destruirlo.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS ENEMIGOS ES NOTABLE POR LO IMPREVISIBLE Y LO "HUMANO" DE SUS REACCIONES

algo que se ha subsanado en *Call of Duty*.

GRANDES IDEAS

El juego esquiva la rutina gracias a un notable sentido del ritmo: el jugador está en tensión continua de la primera pantalla a la última. Una jauría de alemanes sedientos de sangre (la tuya) te acecha en todo momento. Momentos concretos, como la defensa del puente Pegasus, son de una intensidad extraordinaria: te dejan sin aliento y te obligan a tomarte un respiro en cuanto los superas.

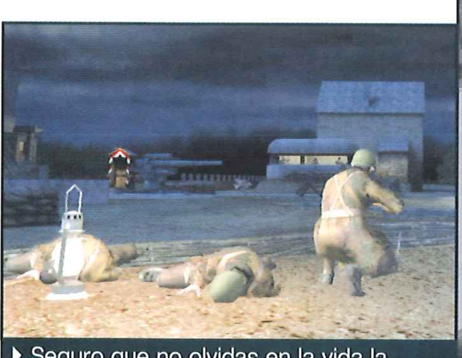
Pero no todo son incursiones de infantería. No podían faltar fases en las que subes a vehículos y asumes en ellos las funciones de copiloto y artillero. En muchos juegos, no son más que un mero trámite, pero los desarrolladores se las han arreglado para convertirlas en todo un reto por el sencillo procedimiento de acelerar las acciones. Es decir, que tu piloto tiene claro que es un blanco móvil y conduce a toda pastilla evitando líneas rectas. Lástima que las dos misiones en que pilotas un carro blindado ruso se hagan algo más tediosas, ya que no desprenden esa sensación de velocidad y peligro constante.

En cuanto a la inteligencia artificial, en las primeras misiones de la campaña estadounidense tus compañeros te dejan con la sensación de que se preocupan más de salvar el pellejo que de echarte una mano con el enemigo. Como contraste, en la campaña británica cuentas con la ayuda de un sargento que hace que Rambo parezca un seminarista enclenque. Ni tanto ni tan poco, algo más de equilibrio se habría agradecido.

En cambio, la IA de los enemigos sólo merece elogios. Olvídate del tópico "los enemigos actúan en grupo y pedirán refuerzos si se ven acorralados"; eso ya lo hacen en casi todos los juegos de acción más o menos serios. No, estos tipos son listos de verdad. Tienen un agudo instinto de supervivencia y no caen en los burdos trucos que tan buen resultado dan en la mayoría de juegos. Además, tienen capacidad para comportarse de forma ilógica en ocasiones, algo muy "humano" y que, además, hace imposible familiarizarse con sus rutinas y actuar en consecuencia.

Un ejemplo llamativo es la forma en que reaccionan cuando les disparas y se ponen a cubierto. Lo habitual en nueve de cada diez juegos es que esperen unos segundos y luego traten de atacarte, pero ¿nunca te has preguntado lo que haría un soldado alemán real en semejante situación? Exacto: su reacción sería imprevisible, como la de cualquier humano en una situación de máximo estrés. En *Call of Duty*, nunca sabes si va a asomar la cabeza, si va a atacarte o si se quedará tras su parapeto esperando refuerzos o que le ataques tú. Y eso es bueno, muy bueno.

Esta humanidad e imprevisibilidad convierte a la inteligencia artificial en un



▸ Seguro que no olvidas en la vida la defensa del puente Pegasus.



▸ Para chulo, chulo, mi pirulo, que puede hasta con los Tiger.



▸ ¡Rifle, yo quería un rifle, que soy bueno de verdad!

rival temible. De hecho, no hay grandes diferencias (en cuanto a estilo de juego) entre la campaña individual y el multijugador.

ENTRE VARIOS

Y ya que hablamos de este último, decir que hay sorpresas. Se ha prescindido de un modo habitual, el que se juega con soldados con diferentes especialidades a elegir. En *Call of Duty*, todos los soldados vuelven a ser iguales y la única diferencia pasa por las armas que utilizan.

Se trata de una simplificación que no convence del todo, aunque queda compensada por los impresionantes escenarios y la incorporación de un elemento revolucionario llamado kill cam. Consiste en que, cada vez que te liquidan, ves los últimos segundos de partida desde la perspectiva del jugador que ha acabado contigo. Con esta nueva herramienta, Infinity Ward espera que los jugadores aprendan rápidamente las posibles estrategias del contrario. Además, hará que el odioso campeo de los francotiradores resulte menos habitual, ya que les pondrá al descubierto y les obligará a cambiar de posición.

En cuanto a modos de juego, merece una especial mención el llamado Behind Enemy Lines, pensado para partidas con un gran número de jugadores, en las que los aliados están en clara desventaja numérica y obtienen puntos individuales en función del tiempo que resisten el ataque enemigo. En el caso de que un soldado del Eje acabe con un aliado, se cambian los papeles, con lo cual el cazador tiene la posibilidad de empezar a acumular puntos.

Es previsible que en breve empiecen a aparecer mods del juego, a los que se podrá acceder desde el menú principal. Aunque esto es siempre una buena noticia, lo es incluso más en un juego cuya partida individual ya resulta modélica y que, además, consigue ser muy competitivo en lo que a opciones multijugador se refiere. Es decir, que *Call of Duty* destaca en todos los apartados, y eso hace de él un gran producto, todo un referente para el futuro inmediato.

▸ Cualquier elemento del escenario es bueno para cubrirte, incluso una lápida.



▸ El que conduce está loco, pero no tanto como el que te persigue.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera española)

Web www.callofduty.com

VEREDICTO

La acción bélica avanza a pasos de gigante. Era de esperar que algún día se produjera un salto cualitativo notable, pero no que fuera tan pronto. *Call of Duty* sube un poco más el listón de la jugabilidad equilibrada y el realismo. Se hace difícil imaginar cómo será el siguiente juego en sorprendernos.

9

DESARROLLADOR: BUNGIE/GEARBOX
EDITOR: MICROSOFT GAMES PRECIO: 49,95 € PEGI: +16



HALO Combat Evolved

El futuro era esto

Han pasado dos años desde de su salida **y** aún **sigue siendo el** juego **más vendido** en Xbox. Pero el principal argumento para comprarse la consola de Microsoft ya no lo es tanto, porque ***Halo* ha llegado al PC**, el que parecía desde el principio su escenario natural. Eso sí, para disfrutarlo **en todo su esplendor**, necesitas un equipo potente. En cierto sentido, *Halo* sigue manteniendo su **aureola de exclusividad**.

El mes de abril del año pasado recibimos una llamada a horas intempestivas de la noche. Era un buen amigo, un escéptico incurable, que acababa de recuperar la fe en los videojuegos y necesitaba compartir su experiencia mística con alguien. El título responsable de su conversión era *Halo*, un juego de acción de la consola Xbox que, según nos contó en unos diez minutos de atropellada apología, había hecho realidad sus más íntimas fantasías de jugador curtido y ya un tanto desengañado.

A la mañana siguiente, nos dirigimos a la tienda de software más cercana y teñimos un poco más de rojo nuestra cuenta corriente. Valió la pena. *Halo* no tenía competencia posible en abril de 2002. Incluso jugado con un pad de consola en vez del más preciso y versátil combo de teclado y ratón, era el mejor juego de acción en primera persona posible. El tiempo ha pasado y hoy *Halo* ya no está tan solo, ya no brilla tanto como antes. Pero sigue siendo esa obra de arte que hizo que los más descreídos recuperasen la fe en su momento. El juego que dejó entreabierta la puerta del futuro.

BAJO LA PIEL

Bien, la versión para compatibles, la que puedes manejar con ratón y teclado, como mandan los cánones, ya está disponible. Tiene ese argumento predecible y algo tontorrón que ya conocías (héroes terrícolas cortos de carisma y sobrados de tecnología


▸ Podrás conducir el jeep u ocupar el puesto de la ametralladora.


▸ Zombis mutilados kamikazes, ¿qué sería de los juegos de acción sin ellos?

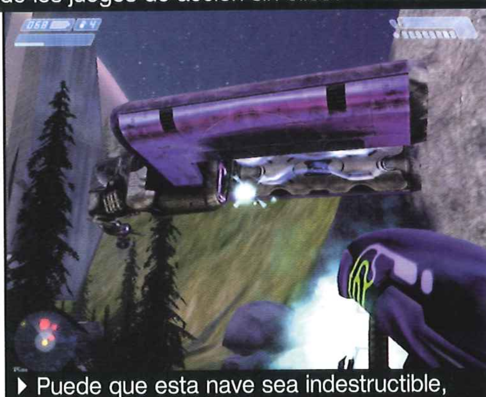
hacen picadillo de alienígena en remotos confines del cosmos), pero eso es lo de menos. La ambientación es extraordinaria y a la trama no le faltan inesperados giros que inciden directamente en la jugabilidad y de los que no hablaré para no estropear la sorpresa.

De lo que sí puede hablarse es del fascinante y peculiar universo creado por la gente de Bungie. Enemigos y escenarios parecen sacados de una exposición de pop art, tan cargados están de colores fucsias, morados, azules o verdes y de estructuras metálicas perfectas para un anuncio de Cristasol. Todo un acierto que sirve para alejarlo de la horda de colegas genéricos que abusan (y de qué forma) de la herencia de *Alien*, *Blade Runner* o *Star Wars*.

Halo demuestra, en primer lugar, que un mundo colorista y exuberante puede servir de escenario a un juego adulto (¿por qué no?). Además, la creatividad y gusto por el detalle que exhiben los escenarios se extienden, por suerte, a otros muchos aspectos del juego. El juego va para nota en tres de los apartados que marcan diferencias en cualquier título de acción en primera persona: enemigos, armas y escenarios. De los primeros, decir que son variados, personales e inteligentes. Lucharemos contra bichejos pequeños y graciosos, hijos bastardos de gremlins y tortugas, también contra otros grandes y ágiles, con escudo o espada, invisibles o resistentes. De todo un poco.

HALO OFRECE COMBATE SUPERSÓNICO A GRAN ESCALA, ESPECTÁCULO MASIVO, UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE

Pero aquello que los eleva por encima de su competencia es la gran inteligencia artificial que poseen. Extraordinaria. Y, lo que es más importante, dinámica. Dejando a un lado los obligados kamikazes y los cobardes que al menor contratiempo piden ayuda, debes enfrentarte a enemigos que aprovechan el escenario y la situación, que buscan cobertura a la espera de que agotes la munición, te rodean o van a por una de esas naves que les permite tomar una ventaja definitiva en lo que es el epicentro de *Halo*: el combate. Olvídate de misiones de infiltración, de plataformas inútiles o puzzles de toca tres palancas y ábrete sésamo, porque esto es lucha a gran escala, espectáculo masivo. Experiencia inolvidable.


▸ Puede que esta nave sea indestructible, pero sus balas sí acaban con nosotros.

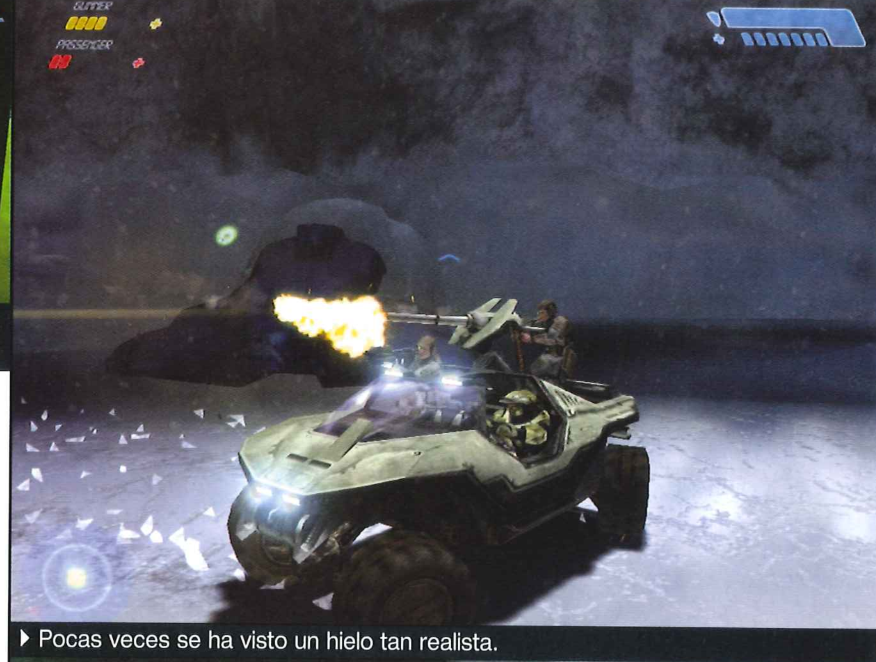
A CAMPO ABIERTO

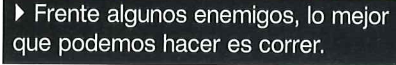
Es muy complicado describir la sensación (brutal) que provocan las batallas sin


▸ El apartado multijugador también tiene una modalidad de carreras.


▸ El rifle francotirador más imitado del mundo. Aquí: el original.


Cara a cara, como si de un duelo del viejo Oeste se tratase.


Pocas veces se ha visto un hielo tan realista.



Frente algunos enemigos, lo mejor que podemos hacer es correr.


Estas naves son las más difíciles de manejar, una pesadilla.

tirarse de cabeza por la espiral del exceso. Lo más fácil sería decir que no se han visto combates iguales en lo que llevamos de historia de los videojuegos. O que *Medal of Honor* es una producción menor al lado de *Halo*. Pero mejor será centrarnos en describir cuáles son las claves de semejante festín de excelencia. Elevada a los altares la inteligencia artificial enemiga, hay que hacer lo propio con la de los soldados aliados. Se trata de un trabajo modélico, pues consigue transmitir la sensación de gran realismo cuando, como sucedía con *Half-Life*, tus colegas apenas cuentan con unas cuantas pautas muy marcadas de actuación a las que, eso sí, hay que sumar un gran trabajo en las voces, los diálogos y las animaciones.

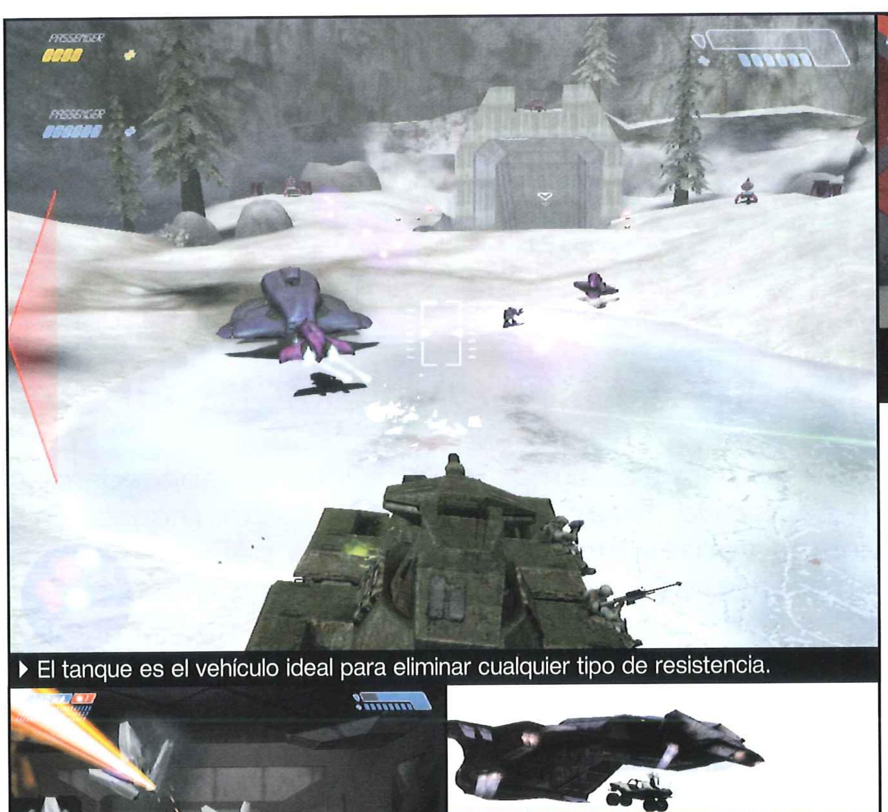
Suma y sigue: las armas son un prodigio. De manual. No hay muchas, pero todas son útiles. Las de los covenants (tus enemigos), además, son originales.

Eso sí, en una de las pocas concesiones realistas del juego, sólo puedes llevar dos armas a la vez, lo que marca y mucho la forma de luchar, de la misma manera que lo hace tu control de vida. Cuentas con un escudo protector de regeneración automática y con una serie de porciones de vida que sólo menguan cuando el escudo está a cero. Este sistema, copiado hasta decir basta por todos los clones de *Halo*, aporta otro grado de intensidad a las batallas, en las que se convierte en una prioridad recuperar el escudo, aunque más recomendable sea, a veces, correr hacia alguno de los lugares seguros que puedes encontrar en los inmensos escenarios.


No dejes que se acerque: un espadazo, y a reiniciar se ha dicho.

MOVILIDAD ASEGURADA

¿Hemos dicho inmensos? Son incluso más que eso. La palabra inmensos se les queda corta. Por suerte, cuentas con cuatro tipo de vehículos (dos terrestres y dos aéreos) que hacen mucho más cortas las distancias y más variados los combates. Puede que su presencia hoy, cuando *Chrome* o *Mobile Forces* ya están entre nosotros, no resulte tan revolucionaria como cuando apareció la versión Xbox, pero ninguno de los títulos mencionados luce una física tan trabajada, tan real. El jeep que derrapa por unos hiperrealistas suelos helados o la nave que levanta montañas de arena a su paso por la playa deparan algunos de los momentos más entretenidos y demuestran que la conducción de vehículos, además de un placer para los ojos, es un destacado



▸ El tanque es el vehículo ideal para eliminar cualquier tipo de resistencia.

▸ Con la aparición de estos robots, *Halo* empieza a desquiciarse.

▸ Desde que saliera la versión para Xbox, bastantes juegos le han imitado.



▸ Apoyarse en los otros soldados es básico si no se quiere sufrir demasiado.

ingrediente del juego. Como destacable para los oídos la banda sonora, que subraya grandeza con una melodía central sinónimo de épica.

■ ESTO YA LO HE VISTO

Toca hablar de los detalles (pocos, la verdad) que separan a *Halo* del 10. Del juego ideal. Al margen de los considerables requisitos para disfrutarlo en su plenitud, que hablan de una conversión a PC no todo lo optimizada que sería deseable, hay que hacer mención de la fase del juego llamada La biblioteca, que es un puro despropósito. Una trampa a mitad de camino en la que muchos se quedan. Sorprende por su pésimo diseño y, además, se hace eterna. Y uno no puede dejar de maldecir a Bungie por diseñarla y a Gearbox por mantenerla mientras avanza por unos pasillos interminables que no paran de vomitar monstruos. Su presencia, combinada con el hecho de que algunos niveles se alarguen con una innecesaria ida y vuelta puede llevar a más de uno a entregarse al desánimo.

Pero que no te pase a ti. Porque superado el peor de los momentos, *Halo* aún guarda una conclusión apoteósica, una lucha contra el reloj que es el mejor punto final posible. O el mejor punto y seguido, porque hay vida más allá de la campaña en solitario. Son ocho diferentes modos multijugador que pueden no ser competencia para *Battlefield 1942* o el próximo *Unreal Tournament*, pero sí son un gran complemento para el juego que renovó un género agónico. Y que ya cuenta con una amplia colección de imitadores sin que ninguno haya conseguido igualarlo, porque *Halo* es, sencillamente, irrepetible.



▸ La escopeta es el arma menos útil del juego.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador

Un mismo PC	✗
LAN	32
Internet	32



Idioma

Textos de pantalla: Español

Voces: Español

Web www.microsoft.com/games/halo

VEREDICTO

Halo es un juego extraordinario, pero no la conversión modélica que esperábamos. Necesita demasiada máquina para unos gráficos que ya no son vanguardia y su multijugador es algo lento. En fin, problemas al margen, se trata de un título único al que cualquier elogio hace justicia. Si puedes, debes jugarlo.

9

DESARROLLADOR: ROCKSTAR GAMES
EDITOR: VIRGIN PLAY PRECIO: 49,95 € ADESE: +18

Grand Theft Auto VICE CITY

Aquellos maravillosos años

Si *V* es para ti algo más que una letra del abecedario; si **fuiste capaz de llevar** calcetines blancos con mocasines o **camisas verdes bien manchadas de palmeras**; si aún guardas casetes de Milli Vanilli, Bananarama o Giorgio Moroder, no lo dudes, **estás de enhorabuena**. Porque **los 80 han vuelto**. Al menos a tu vida y a tu ordenador.

No por casualidad, esta serie lleva ya más de 10 millones de unidades vendidas. Casi podemos decir que se trata del fenómeno más importante aparecido en la industria del videojuego en los últimos años. De hecho, explica en parte la devastadora victoria de la consola de Sony frente a la de Microsoft y Nintendo, sobre todo entre jugadores adultos.

GTA III cogió a todo el mundo desprevenido. Nadie esperaba ese festival gráfico y de jugabilidad, en definitiva nadie esperaba la obra maestra que la gente de Rockstar acabó haciendo. En cierta medida, *Vice City* también ha pillado a unos cuantos con el pie cambiado. Había pasado un año desde el lanzamiento del título anterior. Pensar en cualquier cosa que no fuese una pequeña expansión era pensar en quimeras. Pero esta vez, la quimera se ha hecho videojuego.

VIAJE CON NOSOTROS

Nuestro "héroe" se llama Tommy Vercetti, mafioso de profesión y hortera de nacimiento. El tipo estrena condición de ex convicto tras quince años malgastados en una prisión por una mala jugada del capo Sonny Forelli. Tommy, tan bobo como legal, no quiso delatar a su jefe.

Una vez liberado, Sonny se apresura en enviarle a Vice City, la hermana bastarda e imaginaria de Miami. La misión es cosa fácil. Cocaína por dinero. Todo debería



Los efectos de luces siguen rayando a gran altura.



▸ Será mejor robar un coche antes que el policía salga del suyo.



▸ Huir de la policía puede convertirse en la más difícil de las misiones.

▸ Amanece en la Ciudad del Vicio y aún no nos hemos ido a dormir.

▸ La velocidad de los coches varía según el modelo y el daño recibido.

salir bien. Y todo acaba saliendo mal. Era una trampa. Alguien se queda con la cocaína y con el dinero, y Tommy sobrevive por casualidad (bueno, porque si no, no habría juego).

Lo primero que impacta cuando se empieza la partida son los coches (Porsche y Ferrari están presentes), los ciudadanos de Vice City (patinadoras, yonquis de la laca y la gomina, consumistas menopáusicas...) o la música; el título es mucho más que una postal perfecta de una época. Porque detrás del cuidadísimo envoltorio, se encuentra una trama que engloba lo mejor de *Corrupción en Miami* y *El precio del poder*.

Esa historia de traiciones y venganzas se irá presentando con unas secuencias no interactivas en las que se echa en falta una mayor calidad de los personajes, pero en las que lucen especialmente los brillantes diálogos, mejorados gracias a las voces de famosos actores de cine como Ray Liotta o Dennis Hopper más unos memorables Luis Guzmán (*Traffic*) y David Paymer (*Nixon*) en los papeles de Ricardo Díaz y Ken Rosenburg. Las misiones a realizar van desde la coacción a los miembros de un jurado, el asesinato con una sierra mecánica de un traficante de poca monta, la demolición de edificios, la protección de testigos o el atropello de repartidores de pizza. Algunas contra el reloj, otras sin tiempo límite. Algunas en las que ir disfrazado, otras en las que no hace falta. Y más. Mucho más. Porque cada nuevo objetivo es un punto más retorcido que el anterior. La dificultad viene dada por el trabajo a resolver más que por la habilidad del enemigo. Y, tal como sucediera en *GTA III*, todas las misiones pueden resolverse de diferentes formas.

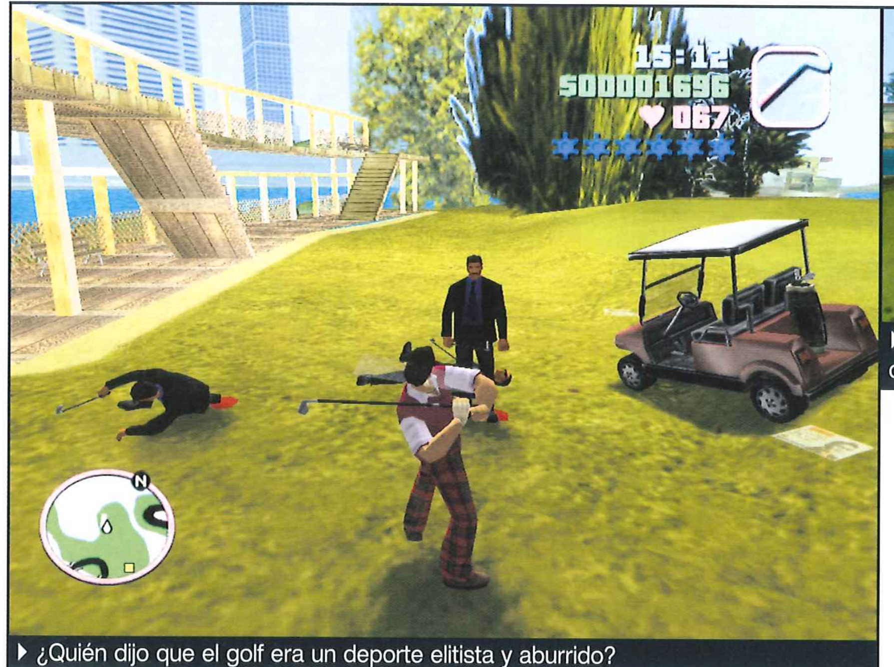
■ AVENTURAS EN LA GRAN CIUDAD

Una de las novedades de *Vice City* es la posibilidad de visitar el interior de los edificios. De hecho, Tommy tiene una habitación en un hotel bañado en neones rosas de nombre Ocean View. Allí uno puede cambiarse de ropa para evitar la persecución policial y acudir siempre que se desee guardar la partida. Este viaje puede resultar incómodo, pero supone el único peaje que debe pagar el usuario de PC por los orígenes consoleros del juego. Por lo demás, el nivel gráfico ha sufrido una mejoría brutal, se alcanzan los 1600 x 1200 píxeles (frente a los 640 x 480 de la versión para PlayStation2).

Pero de poco serviría tanta calidad si no se hubiese mejorado el rendimiento del juego. A diferencia de *GTAIII*, este juego sí está optimizado para ordenadores de gama media. Ya no hará falta una máquina en garantía para mover los miles de polígonos de una ciudad con casi el doble de extensión que Liberty City.

Es el momento de aplaudir, también, la ausencia de errores de programación. No debemos sufrir por un regreso inesperado a la pantalla de Windows a causa de algún error grave. Ni siquiera se conocen incompatibilidades con aceleradoras o sistemas operativos. *Vice City* es, sin duda, una conversión modélica.

Junto a la posibilidad de visitar el interior de los edificios, un apunte que a buen seguro se irá consolidando en las próximas secuelas, el jugador podrá comprarlos. Como si de un corrupto *Monopoly* se tratase. A medida que uno ahorra el suficiente dinero negro (fruto del éxito de las misiones o el robo a los peatones), puede hacerse con propiedades. De todos modos, es esta otra idea que en este juego aún anda en fase de boceto y cuya aplicación a la partida en sí,



¿Quién dijo que el golf era un deporte elitista y aburrido?

Ahora entendemos para qué sirven los cochecitos de golf.

EL JUEGO OFRECE UNA CUIDADA RECREACIÓN DE UNA CIUDAD VIVA, DONDE LA GENTE DUERME, PASEA Y VA DE COMPRAS

es poco menos que irrelevante.

Más interés tienen el resto de novedades, en especial la ampliación del catálogo de vehículos y armas. De los primeros hay que destacar que finalmente se pueden conducir diferentes tipos motos, desde las cuales se podrá disparar. También ganan presencia los helicópteros (de incómodo manejo) y los barcos (las salas de reunión preferidas por los traficantes). Unos y otros disfrutan de un acertado repertorio de cámaras que elevan el nivel de espectacularidad de tiroteos y persecuciones.

Pero no todo en *Vice City* consiste en hacer el mal. De nuevo hay sitio para aquellos trabajos en los que, previo robo del vehículo correspondiente, uno podrá transportar pacientes al hospital con la ambulancia, vigilar a sospechosos con un coche de policía, ganar dinero haciendo de taxista o acudir al rescate con un coche de bomberos. Todos son deliciosos añadidos que amplían el abanico de posibilidades que uno tiene en la partida.

Y es que aquellos que no jugaron en su día al anterior *Grand Theft Auto* deben saber que sus virtudes no se basan simplemente en la posibilidad de ir mutilando personas o estrellando coches. La grandeza de los dos últimos títulos de la saga reside en que, junto a *Mafia*, son los únicos juegos alejados del rol y los entornos multijugador que ofrecen una recreación excepcional de lo que podría llamarse una *ciudad viva*, en la que pasan las horas, cambia el clima, la gente pasea, va de compras, se pelea, persigue al ladrón. En la que hay cientos de edificios diferentes y con personalidad. En la que se encuentran conductores temerarios o tortugas del asfalto, ciudadanos educados e impertinentes. Y en esa ciudad, el jugador (es decir, tú) tiene la libertad de hacer lo que le plazca.



La niebla resulta tan convincente como el resto de efectos climáticos.

Un ángulo de cámara tan espectacular como poco práctico.



▸ Persecución de motos en suelo mojado acaba en hombre a tierra.

EL CLUB DE LOS CINCO

El juego apuesta por una muy oportuna estética de cómic. Gracias a ella, ciertas deficiencias en el diseño de los personajes quedan difuminadas. Pero poco puede hacerse para ensombrecer el pobre trabajo en las animaciones y los movimientos de Tommy Vercetti. Nada que decir del control del mismo, espléndido si se usa teclado y ratón, pero el lastimoso espectáculo del Tommy corredor o la falta de elasticidad del Tommy pistolero dañan la valoración final del juego. Sobre todo porque ésos eran defectos que ya sobresalían en *GTA III*, al igual que el mejorable sistema de colisión de objetos.

De todos modos, uno y otro son problemas que a buen seguro la gente de Rockstar terminará resolviendo en la próxima entrega de la serie. Hasta entonces, conformémonos con esta obra maestra y con los numerosos extras que están apareciendo en Internet gracias a la facilidad con la que se pueden alterar las pieles del personaje, las voces e incluso las líneas de diálogo. Otro acierto más de los visionarios de Rockstar, unos genios que nos han entregado uno de los mejores videojuegos adultos de la historia.



▸ Una conducción temeraria puede matar al enfermo que transportamos.



▸ Las gotas de lluvia en la cámara están entre los pequeños grandes detalles.

TRUCOS

Durante la partida, teclea cualquiera de estos códigos y obtendrás el truco correspondiente:

THUGSTOOLS
Armas más potentes (de matón)
PROFESSIONALTOOLS
Armas profesionales (rifle francotirador, etc.)
NUTTERTOOLS
Armas "extrañas"
PRECIOUSPROTECTION
Escudo al máximo nivel
ASPIRINE
Salud al máximo nivel
YOUWONTTAKEMEALIVE
Aumenta el nivel de búsqueda policial
LEAVEMEALONE
Disminuye el nivel de búsqueda policial
APLEASANTDAY
Buen tiempo
ALOVELYDAY
Tiempo inmejorable
ABITDRIEG
Día nublado
CATSANDDOGS
Día lluvioso
CANTSEEATHING
Día con niebla
LIFEISPASSINGMEBY
Días que pasan más rápido
BIGBANG
Destruye todos los coches
STILLLIKEDRESSINGUP
Cambia la ropa de los viandantes
FIGHTFIGHTFIGHT
Se producen revueltas entre los viandantes
NOBODYLIKESME
Los peatones te atacan
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS
Los peatones tienen armas
ONSPEED
Andas más rápido

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.rockstargames.com/vicecity

VEREDICTO

Aunque conserve el mismo motor gráfico que *GTAIII*, no es una simple expansión. Se trata de un juego totalmente nuevo, con una historia delirante, unos personajes geniales, misiones originales y una recreación perfecta de lo que muchos recordamos como los 80. Por todo ello, se hace mprescindible.

9


DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBISOFT PRECIO: 29,95 € ADESE: +16





Tom Clancy's SPLINTER CELL

Los gritos del silencio

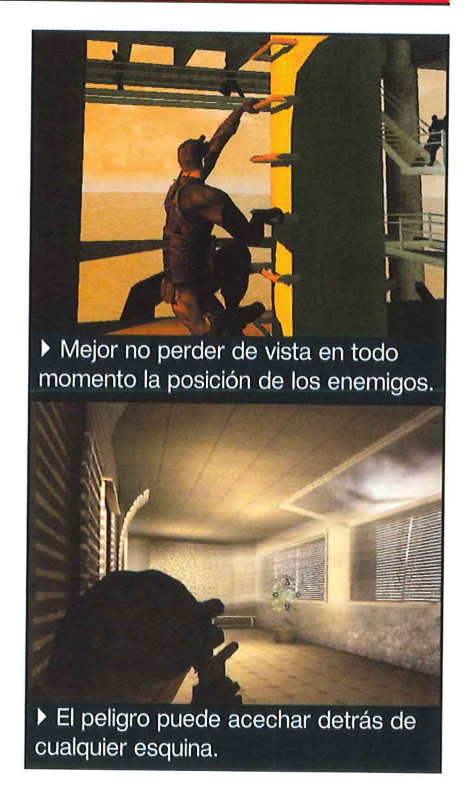
UbiSoft ha creado **un juego con vocación de líder**, que puede considerarse el actual referente en su clase. El marketing y la aplicación de tecnologías revolucionarias sirven para maquillar a los falsos profetas, pero el tiempo y **los jugadores** son los únicos que **deciden quién sube a lo más alto del podio**.

Seguro que a estas alturas ya has oído hablar del agente Sam Fisher. Sí, el ínclito protagonista de *Splinter Cell*, un veterano experto en operaciones especiales que trabaja para la más secreta de las organizaciones secretas, Third Echelon. Los métodos de esta organización pueden parecer un tanto cuestionables, pero estos tipos defienden nuestra libertad. Son expeditivos y justicieros. Creen en lo que hacen. Y ante esa fe ciega y esa purezas de ideales, ¿qué puede importar que infrinjan alguna que otra ley y que se pasen por el forro de la mira telescópica algún que otro acuerdo internacional?

Esta historia de redentores sin escrúpulos tiene lugar en marzo del 2004. La CIA acaba de perder a dos agentes enviados a la antigua república soviética de Georgia. Ha llegado la hora de poner cartas en el asunto y dejar la investigación y posible rescate en manos de Third Echelon. Sam Fisher acepta encargarse del caso pese a que llevaba ya algún tiempo alejado de la acción.

ENSAYO GENERAL

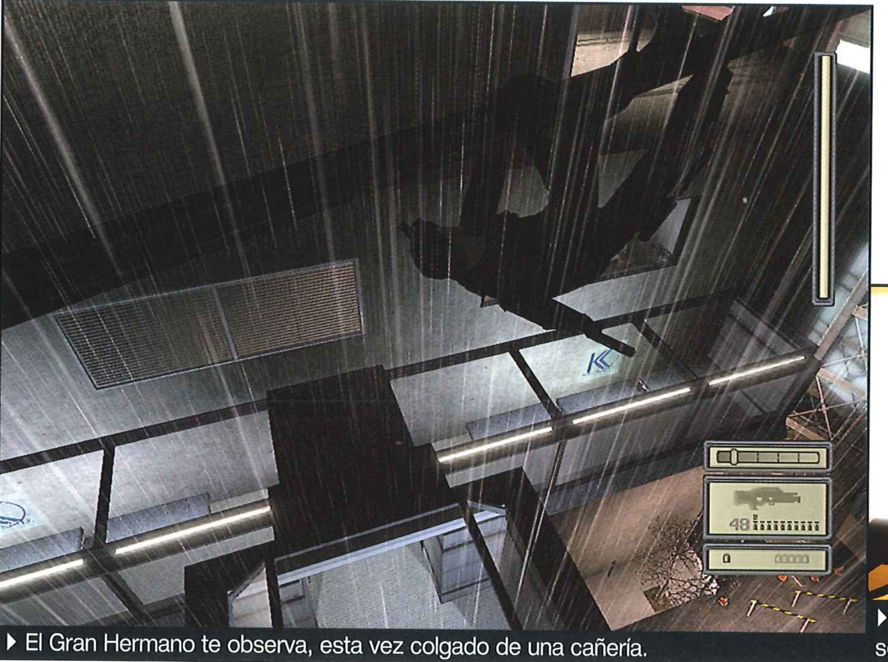
Antes, nuestro agente debe someterse a un proceso de reciclaje, porque las operaciones secretas se han sofisticado lo suyo en los últimos años. Así que toca pasar por el campo de entrenamiento antes de viajar a Georgia. Este tutorial ya nos recuerda que *Splinter Cell* ha sido uno de los buques insignia de Xbox. Mucho se ha hablado sobre las similitudes entre esta consola y un PC de gama alta, pero basta con pisar el campo de entrenamiento para percibir las diferencias básicas de control y de acabado.


Mejor no perder de vista en todo momento la posición de los enemigos.

El peligro puede acechar detrás de cualquier esquina.

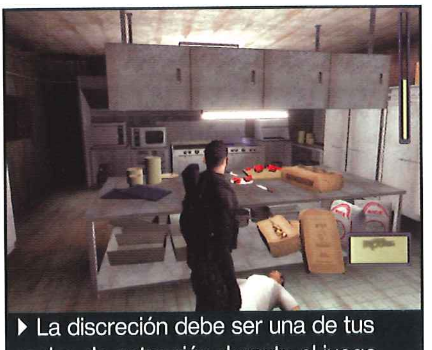
En cuanto a jugabilidad, nos encontramos ante el juego de acción silenciosa por excelencia. Lógicamente, eso implica que nuestro personaje pueda moverse a distintas velocidades, algo que la versión Xbox resolvía asignando a los controles analógicos del pad la función de regular el ritmo y la dirección de desplazamiento. En la versión para PC, se recurre a la contrastada fórmula de los juegos de acción: teclado para desplazarse, ratón para las perspectivas.

Este cambio tiene dos consecuencias importantes. Por un lado, hace mucho más sencillo controlar a Sam, pero por


El Gran Hermano te observa, esta vez colgado de una cañería.



Con el estilo con el que Sam huye seguro que lo contratan para una película.


La discreción debe ser una de tus reglas de actuación durante el juego.

otro, como la velocidad de desplazamiento no depende de la sensibilidad con la que muevas una de las pequeñas palancas del pad, el juego resulta mucho más fácil en su versión PC.

La última gran diferencia entre ambas plataformas es que en la versión PC puede grabarse la partida siempre que se quiera. Con esto se resta algo de dramatismo al juego, pero seguro que muchos jugadores prefieren ahorrarse la angustia de saber que cualquier pequeño error obligaba a repetir la misión desde el principio.

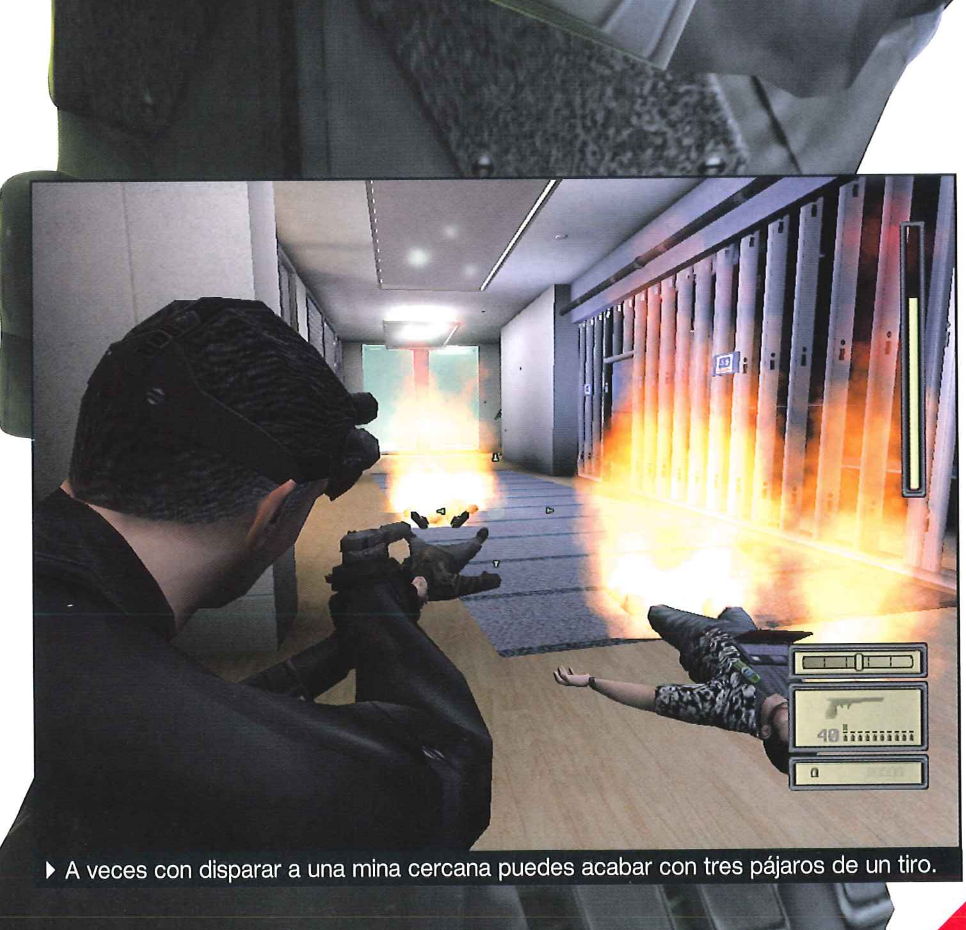
CINE MUDO

Se había hablado mucho de la posibilidad de que la versión para PC incluyese nuevos niveles que ya están en desarrollo, pero finalmente hemos podido comprobar que serán los mismos que los de Xbox. Los nuevos niveles quedan para una posible expansión o puede que una probable secuela del juego.

Pese a todo, a *Splinter Cell* no le hacen la menor falta niveles nuevos. Tal como está, resulta casi perfecto. Eso sí, no es un juego de acción al uso. Ni siquiera de acción táctica con algo de sigilo. Es un extraordinario, realista y preciso juego de sigilo.

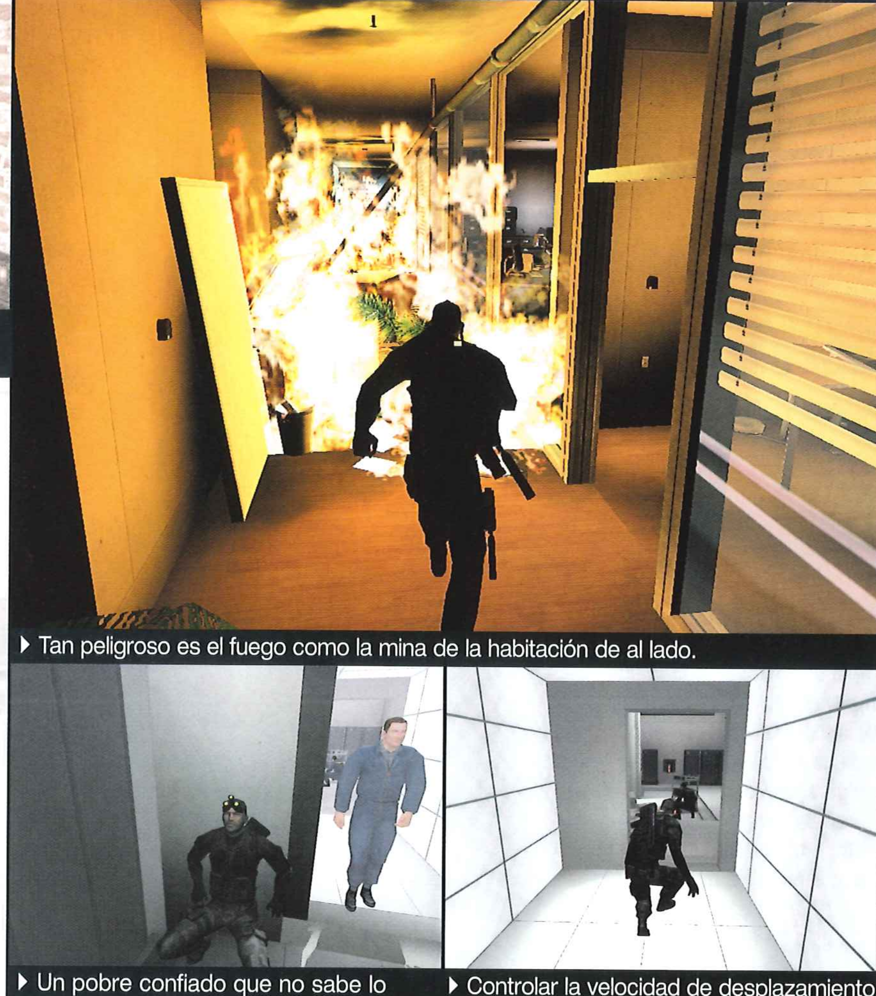
El jugador de *Splinter Cell* debe ser un tipo paciente y reflexivo, no un loco del gatillo. Al igual que sucedía en *Thief*, referencia hasta ahora para este tipo de juegos, dispones de un indicador del nivel de ocultación de tu personaje. Gracias a él, puedes saber en todo momento cuáles son las zonas más oscuras, que son aquellas por las que debes desplazarte siempre que te sea posible.

La necesidad de avanzar a oscuras implica que vas a pasarte gran parte del juego utilizando la visión nocturna. Por


A veces con disparar a una mina cercana puedes acabar con tres pájaros de un tiro.



El trabajo con las luces y sombras es una auténtica obra maestra.



Tan peligroso es el fuego como la mina de la habitación de al lado.

Un pobre confiado que no sabe lo que le espera a la vuelta de la esquina.

Controlar la velocidad de desplazamiento es básico para no alertar a los enemigos.

TRUCOS

Durante la partida, pulsa **F2** para abrir la consola del juego. Después, puedes introducir alguno de los siguientes códigos:

health
Salud al máximo
invincible 1/0
Activar y desactivar el modo Dios
invisible 1/0
Activar y desactivar la invisibilidad
playersonly 1/0
Congelar a todos los enemigos y personajes excepto al jugador
ammo
Munición al máximo
ghost
Permite atravesar paredes
fly
Permite volar
walk
Desactiva el modo atravesar paredes
killpawns
Sin enemigos
summon [nombre del objeto*]
Haces aparecer un objeto determinado

***Lista de objetos:**
echeloningredient.ecamerajammer, echeloningredient.echemflare, echeloningredient.edisposablepick, echeloningredient.ediversioncamera, echeloningredient.ef2000, echeloningredient.eflare, echeloningredient.efraggrenade, echeloningredient.elasermic, echeloningredient.elockpick, echeloningredient.emedkit, echeloningredient.erappellingobject, echeloningredient.eringairfoilround, echeloningredient.esmokegrenade, echeloningredient.estickycamera, echeloningredient.estickyshocker, echeloningredient.ethermalgoggle, echeloningredient.ewallmine

Códigos de acceso para las puertas de seguridad que vas encontrando:

MISIÓN 1: COMISARÍA DE POLICÍA
Código 1: 091772, código 2: 5929

MISIÓN 4: CUARTEL GENERAL DE LA CIA
Código 1: 7687, código 2: 110598, código 3: 2019, código 4: 110700, código 5: 0614 (si Dougherty atraviesa la puerta antes que tú)

MISIÓN 5: KALINATEK
Código 1: 97531, código 2: 33575, código 3: 1250

MISIÓN 8: EMBAJADA CHINA, PARTE II
Código 1: 1436, código 2: 9753, código 3: 1456, código 4: 1834, código 5: 7921

MISIÓN 9: PALACIO PRESIDENCIAL
Código 1: 2126, código 2: 70021, código 3: 66768

suerte, no ves los escenarios en el molesto tono verdoso habitual en juegos de este tipo, sino en uno marrón oscuro mucho más agradable. La visión térmica resulta también muy útil en determinados momentos, sobre todo para la detección de minas o para averiguar la combinación de cerraduras numéricas estudiando las huellas.

NOS ENCONTRAMOS ANTE LA APOTEOSIS DEL SIGILO, EL JUEGO DE ACCIÓN SILENCIOSA POR NATURALEZA

DESAFÍO CONSTANTE

Una de las principales características de Splinter Cell es que cada paso que das plantea un nuevo reto y hay múltiples formas de superarlo. Una de ellas es el ya comentado aprovechamiento de las sombras y el sigilo. Tácticas creativas como la capacidad de distraer al enemigo (por ejemplo, arrojando botellas o latas) pueden ser eficaces, pero entrañan sus riesgos. Haciendo esto, alertas a los enemigos y se ponen a la defensiva.

Hay métodos más contundentes y efectivos. El más obvio consiste en acercarse a tus enemigos por detrás y noquearlos. Suele funcionar, pero no siempre es posible acercarse con suficientes garantías de éxito. Por suerte, Sam es tipo con recursos: completada la





▸ Cada vez que encuentras un ordenador es interesante hurgar en él para sacar algo de información.

cuarta misión, tendrá acceso a un arma multiusos que le permitirá lanzar señuelos a distancia, algunos de ellos muy sofisticados.

Además, cuando el sigilo falle, podemos liarnos a tiros. Después de todo, nuestro hombre no es un angelito, y no hay ley ni cortapisa moral que le impida usar (en algunas misiones) munición de grueso calibre. Aunque los desarrolladores aseguran que es posible completar el juego sin eliminar más que un par de enemigos, lo cierto es que no es nada difícil que las cosas se te vayan de las manos y te veas obligado a recurrir al fuego a discreción.

▸ No dejes los cuerpos donde puedan ser encontrados.

▸ Con la cámara remota podrás dejar K.O. a los enemigos usando un poco de gas.

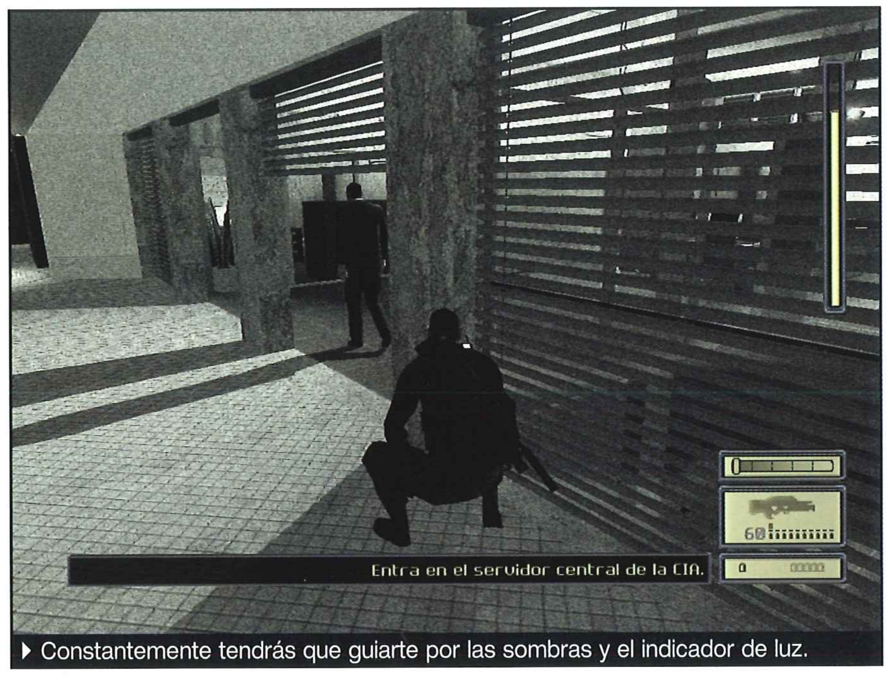
▸ La confusión que genera una granada de humo nos permite noquearlos.

POBRES INGENUOS

Nada que objetar respecto a Sam, que no será un tirador de élite pero cumple de sobra con lo exigible. Pero los enemigos tienen una inteligencia artificial que no está a la altura del resto de apartados del juego. Sobre todo, es lamentable la caótica forma de comportamiento que adoptan cuando te descubren. Ni tácticas de equipo ni rutas alternativas para sorprenderte por detrás.

Ni siquiera se inmutan cuando ven a un compañero suyo desaparecer, aunque también es verdad que, con tanto enemigo en pantalla, el juego sería casi injugable si todos reaccionasen de forma realista y con eficacia cada vez que suena una alarma: te masacrarían a las primeras de cambio.

Pero la esencia del juego es otro: no son los enemigos los que deben dar muestras de inteligencia, astucia y discreción táctica. Tú eres quien debe hacerlo. Y en ese terreno el juego cumple de sobras, sin duda.



▸ Constantemente tendrás que guiarte por las sombras y el indicador de luz.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.splintercell.com

VEREDICTO

Un gran juego, sin duda. Pero también un producto no apto para todos los públicos. Eso sí, como juego de infiltración y sigilo resulta excelente. Exige toda tu capacidad de concentración y te sumerge en un fascinante entorno como muy pocos títulos han sido capaces de hacer hasta ahora.

9



DESARROLLADOR: REMEDY ENTERTAINMENT
EDITOR: VIRGIN PLAY PRECIO: 45,95 € PEGI: +18



MAX PAYNE 2
The Fall of Max Payne

Un día de furia

Remedy sí ha llegado a tiempo a su cita con la historia: ***Max Payne 2* debutaba** en las tiendas **en la fecha prevista** mientras *Half-Life 2* quedaba atascado en un rincón de Internet. Eso sí, **el agente Payne ofrece un buen acabado**, pero no revoluciones.

En algunas misiones, disfrutas de una compañía algo efímera.

Max Payne 2 nos tiene atrapados entre el entusiasmo y el desaliento. Vuelve a ser un juego con una personalidad indiscutible, un intento de hacer buen cine negro interactivo, sin enemigos mutantes ni armas futuristas. Pero también pesa lo limitado de su repertorio, lo breve de su recorrido y el poco nivel de los contrarios. ¿Nuevo éxito o decepción? Dos posibles finales para la misma historia.

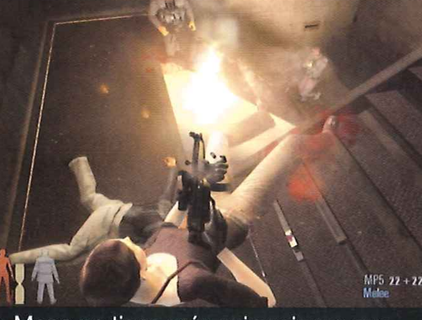
Max ha vuelto a la policía. Podría ser detective privado y ganarse la vida atestiguando infidelidades, pero necesita volver a formar parte de las fuerzas del orden de este Nueva York lleno de basura, agua y corrupción.

La historia gira en torno a un círculo nada paranormal que une a senadores y mafiosos con un único objetivo: controlar la ciudad. Para ello, les sobra Max, el insobornable. Y Max conoce a Mona, de profesión, mujer fatal. Gracias a este encuentro, tú puedes manejar a veces a uno y a veces al otro. Max no se fía de ella. Da igual, se lía con ella.

A diferencia de juegos como *Enter the Matrix* o *Alice,* que hacían de la relación entre vídeos y misiones una torpeza sin igual, en *Max Payne 2* todo fluye de forma increíble. Pequeñas escenas de vídeo introducen algún momento de la misión, y se agradecen, nunca estorban. Sí, se sigue empleando la discutible pero personal idea del cómic antes de cada fase, excelentes viñetas habladas y musicadas.

PROHIBIDO NO TOCAR

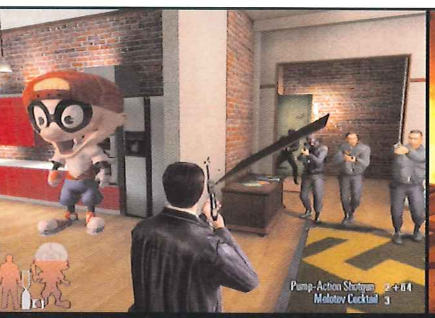
Empieza el juego. Visitamos un hospital en el que no desentonaría George Clooney (vale, ni Sergi Mateu). Luego, toca ir a una comisaría en la que esperas abrir puerta y toparte con Morgan Freeman. En su lugar, hay un comisario blanco, hipocondríaco y bondadoso. Es decir, un hombre muerto. También nos paseamos por un bloque de edificios digno de colección de invierno de



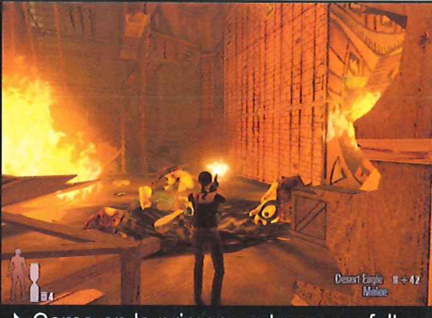
Mona no tiene más animaciones que Max, pero las suyas lucen mejor.



Puedes caerte de las escaleras sin daño alguno, así que aprovéchalo.



Las misiones de protección son las más difíciles y apasionantes.



Como en la primera entrega, no faltan los niveles en llamas.

TRUCOS

Para activar los códigos, haz clic con el botón derecho del ratón en el acceso directo del juego y selecciona **Propiedades**. En la ruta de acceso, añade al final un espacio en blanco y **–developer**. Al final de la línea te quedará algo así como **\maxpayne2.exe –developer**. Una vez dentro del juego, pulsa la tecla º (al lado del **1**) para abrir la consola de comandos. Dentro de la consola, puedes escribir cualquiera de los siguientes códigos:

Coder	Invencible, todas las armas y munición infinita
God	Invencible
Mortal	Dejas de ser invencible
Getallweapons	Obtienes todas las armas
Getberetta	Obtienes Beretta con 1.000 balas
Getcoltcommando	Obtienes Colt Commando con 1.000 balas
Getdeserteagle	Obtienes Desert Eagle con 1.000 balas
Getingram	Obtienes Ingram con 1.000 balas
Getmolotov	Obtienes 1.000 cócteles molotov
Getmp5	Obtienes MP5 con 1.000 balas
Getdragunov	Obtienes Dragunov con 1.000 balas
Gethealth	Obtienes 1.000 de vida

Ikea. Pero por encima de todos, la joya de esta secuela: un macabro parque de atracciones donde vive Mona. Un escenario que asusta y fascina, por el que apetece pasear sin más, aparcando los tiroteos.

Los niveles ya no son postales que se ven pero nunca se llegan a tocar. Ahora, todo lo que está a la vista puede manipularse gracias al motor de física Havok 2.0, que permite tirar sillas, romper mesas y hacer todo lo que se te ocurra. Remedy se ha esforzado en conseguir que el entorno sea más interactivo que nunca.



▸ ¿Por qué lo llaman amor cuando quieren decir sexo?

▸ Un ejemplo del poder del motor Havok. Todo vuela por los aires.

EL BULLET TIME ES MÁS ESPECTACULAR Y HACE QUE LA PANTALLA SE TIÑA DE UN COLOR MARRÓN DE FOTO VIEJA

MUERTE A DOS VELOCIDADES

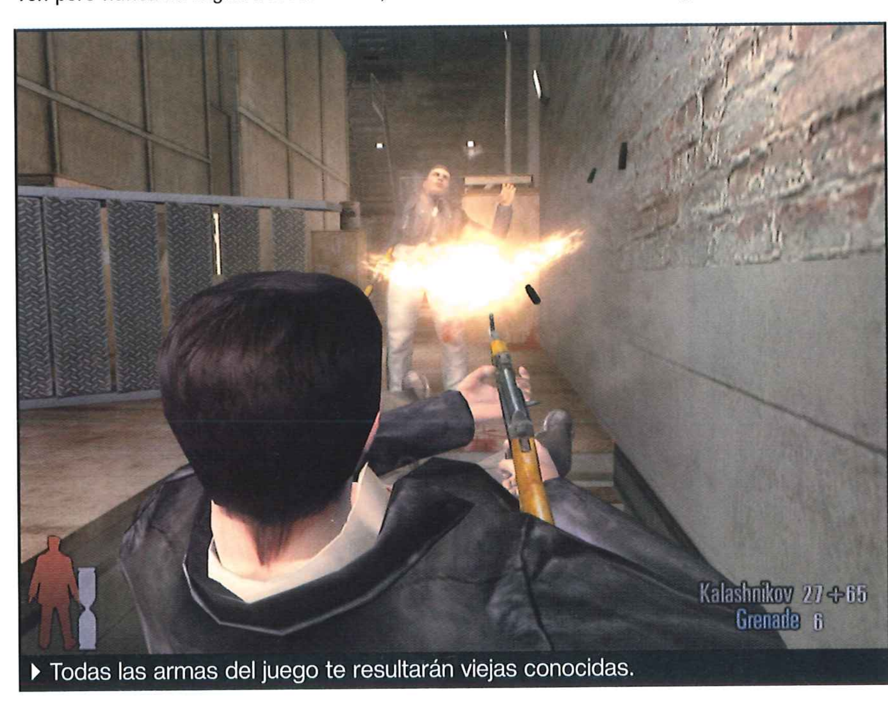
El *bullet time* está donde estaba. O casi. Es más espectacular y cuenta con un nuevo efecto, pues ahora, cuando accedes a este modo, la pantalla se tiñe de un color marrón de foto vieja. Concesión estética, sin más. No hay animaciones nuevas relevantes y Max sigue desnucándose cada vez que se tira hacia los lados.

Hasta ahora nadie había igualado los tiroteos de *Max Payne*, y estos son iguales, pero más atractivos. Sólo eso ya los convierte en los mejores tiroteos en tercera persona de la historia de los videojuegos.

En Remedy, conscientes de las limitaciones en la inteligencia artificial, han introducido novedades en los objetivos a cumplir, que ahora se centran más en la investigación y en los delirios de la mente de Max. Las pesadillas son fantásticas, puro David Lynch hecho videojuego, nada que ver con las plataformas de la primera entrega.

Las misiones en que se trata de proteger a determinados personajes funcionan aún mejor gracias al comportamiento siempre creíble del protagonista y lo calculada de la amenaza enemiga. No puede decirse lo mismo de las de investigación, que se quedan en simple apunte de buenas intenciones, una asignatura que tal vez resolverá el más que probable *Max Payne 3*.

Tal vez el único lunar relevante de este juego, tal y como es, sea su escasa duración: se liquida en apenas seis horas, un suspiro. Dados los tiempos que corren y lo que se paga ahora por el software a la última, cabía esperar un poco más. Por lo demás, esta nueva entrega de las turbias aventuras del estreñido Payne vence y convence y se acerca al nivel exhibido por los mejores juegos de acción de 2003.



▸ Todas las armas del juego te resultarán viejas conocidas.



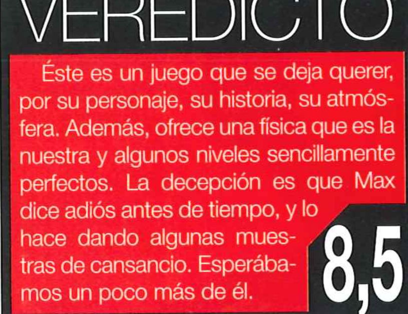
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	🇪🇸
Voces	🇪🇸

Web www.rockstargames.com/maxpayne2



VEREDICTO

Éste es un juego que se deja querer, por su personaje, su historia, su atmósfera. Además, ofrece una física que es la nuestra y algunos niveles sencillamente perfectos. La decepción es que Max dice adiós antes de tiempo, y lo hace dando algunas muestras de cansancio. Esperábamos un poco más de él.

8,5

DESARROLLADOR: MONOLITH
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PEGI: +12
PRECIO: 42,00 €



TRON 2.0

En las entrañas de tu PC

Cuenta la leyenda de ***Tron* (la película)** que su fracaso casi arruinó a la todopoderosa Disney. Sus efectos visuales, inéditos en 1982, no compensaron del todo su **argumento, incomprensible para muchos** en aquel momento. **Ahora** la informática es casi una religión laica y **la terminología del juego ya no suena a chino**.



Los grandes enemigos son bastante estáticos, lo que nos facilita el trabajo.

Steven Lisberger. Así se llama el hombre que, junto a Syd Mead, vistió a los programas de ordenador (los protagonistas de esta aventura) como gladiadores romanos con toque siglo XXI y los situó en escenarios monocromos donde se usaba el disco como arma de defensa y las motos de luz como principal vehículo de transporte. Ambos repiten funciones y méritos en este *Tron 2.0*. Pero los principales aplausos se los debe llevar la empresa Monolith con la variación del motor gráfico LithTech creado para la ocasión. Se llama Triton, y es sencillamente brutal. Hay que descubrirse ante unos efectos visuales maravillosos, rostros hiperrealistas, espléndidas animaciones y, sobre todo, mucha fluidez. Cosa destacable puesto que los escenarios no tienen precisamente el tamaño de una vivienda de protección oficial.

CAMINO VIEJO Y NUEVO

A lo largo de la historia, dispones de una serie de puntos para asignar entre las diferentes habilidades (potencia, salud, energía) de que dispone tu héroe. Junto a este préstamo del rol, hay que destacar un brillante sistema de inventario que nos obligará a prescindir de algunos objetos y potenciadores según la fase en la que estemos.

Se trata de dos ideas ajenas implementadas a la perfección, y lo mismo puede decirse de la forma en la que se ha diseñado la adquisición de armas o autorizaciones, distribuidas a lo largo de los niveles en unos cubos transparentes. Hacernos con ellas llevará su particular coste en tiempo de carga y energía. Más innovaciones: las 12 armas disponibles (desde lanzagranadas a rifles francotirador) no necesitan munición individualizada, todas consumen parte de la barra de energía. No hay disparo secundario, pero no hace falta: *Tron* no es de esos juegos con muchos tipos de rifles y todos inútiles. Aquí cada uno tiene su función aunque sea el disco quién acabe por imponerse como arma ideal.

Entre los pocos peros que pueden ponérsele al juego, destaca que el cambio de arma resulta más lento de lo que sería deseable. Peor aún, si por pésima puntería lanzamos el disco hasta el infinito y más allá, no se nos permite empuñar otra arma, con lo que podemos encontrarnos unos valiosos segundos sin nada con lo que defendernos, a expensas de que nuestro disco encuentre rápido el camino de vuelta.

Si cometes errores así, no esperes clemencia de tus enemigos. Son listos,


Las técnicas sigilosas también dan sus frutos en *Tron 2.0*.

El movimiento del disco, una vez lanzado, puede ser automático o manual.

TRUCOS

Durante la partida, pulsa **T** para abrir la ventana de diálogo, introduce uno de los siguientes códigos y pulsa **Enter**.

mpkfa	Armas, salud y energía al máximo
mphealth	Salud al máximo
mpgod	Invencibilidad
mpmaphole	Superar el nivel
mparmor	Armadura al máximo
mpammo	Munición al máximo
mptears	Repetir el último truco introducido



▸ No es demasiado complicado acabar con la mayoría de enemigos.

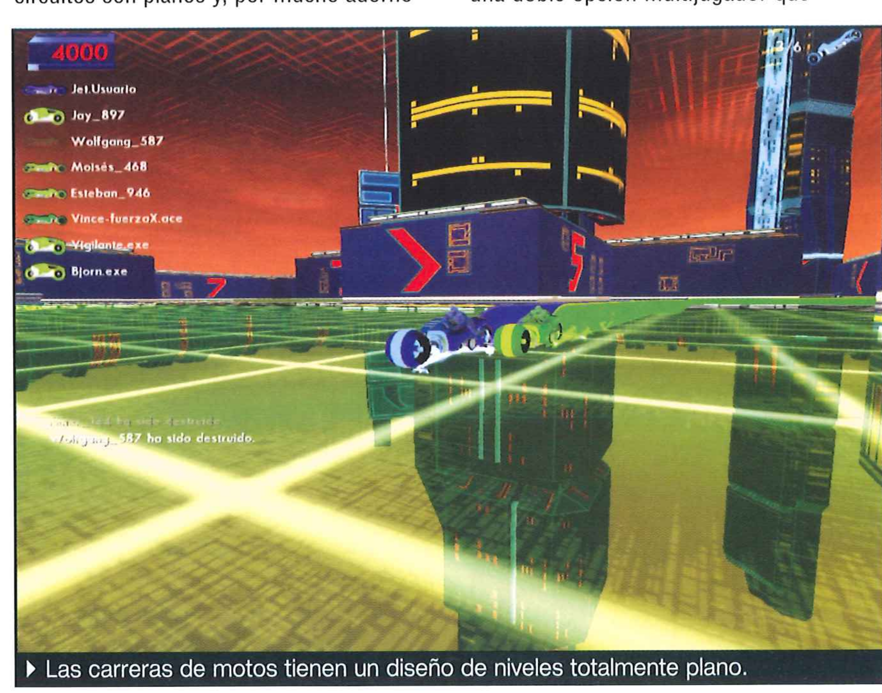
crueles, milimétricos, y los anima una inteligencia artificial eficaz, aunque poco innovadora. Ellos y la implacable regla "dos disparos y estás muerto" hacen de *Tron 2.0* un juego más difícil de lo habitual. Pero no te alarmes, porque también tus enemigos caen tras el segundo disparo certero. Casi todos son humanos, como tú, y sus armas (discos, rifles, escudos, lanzabolas) son peores que las tuyas. De los monstruos de final de fase, poco que decir. Suben listón respecto a los esperpentos vistos en *Unreal 2* o *Elite Force II* pero quedan por debajo del nivel medio del juego. Son estáticos (en su mayoría), con escasa personalidad (hablan poco, gritan mucho) y sus puntos débiles son bastante obvios.

LOS PRINCIPALES APLAUSOS POR EL ESPECTÁCULO VISUAL QUE OFRECE EL JUEGO SE LOS DEBE LLEVAR LA VARIACIÓN DEL MOTOR GRÁFICO LITHTECH

■ CARRERAS SIN LUZ

Los mayores interrogantes se concentraban en saber qué se haría con los combates a muerte entre motos que presentaba la película. Por desgracia, se trata del punto más oscuro del juego. Los circuitos son planos y, por mucho adorno que les pongan, las carreras son poco más que una puesta al día del clásico *Snake*. Además, su presencia en mitad de la historia pocas veces está justificada y, en cambio, se echa en falta la utilización de las motos para desplazarse por algunos de los gigantescos escenarios del juego. Para compensar la balanza, nos encontramos con la posibilidad de disponer de 15 circuitos en los que competir nada más instalar el juego. No hay que sufrir la rutina del correr para desbloquear.

También suma puntos la presencia de una doble opción multijugador que seguro convocará a miles de usuarios. Por un lado, la posibilidad de competir en torneos frente a otras motos del mundo entero (eso sí, sin posibilidad de mejorar las prestaciones de las mismas). Por otro, la existencia de una serie de siete niveles creados específicamente para realizar partidas en deathmatch con lanzamiento de disco.



▸ Las carreras de motos tienen un diseño de niveles totalmente plano.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	16	
Internet	16	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.tron20.net	

VEREDICTO

Aunque sus carreras de motos no ofrezcan la experiencia deseable, *Tron 2.0* alcanza la cima por su voluntad de renovar los tópicos del género y trasladarlos a un universo único y fascinante. Se trata de una de las mejores adaptaciones cinematográficas desde *GoldenEye*.

8,5

DESARROLLADOR: RED STORM
EDITOR: UBISOFT PRECIO: 49,95 € ADESE: +16



Tom Clancy's Rainbow Six 3 RAVEN SHIELD

La táctica precisa

Sí, ésta es **la renovación en profundidad que la saga *Rainbow Six* pedía a gritos**. Hemos tardado en acostumbrarnos a las novedades y disfrutarlas con ese equilibrio entre pasión y distancia crítica que piden los buenos juegos, pero ahora **ya somos fans incondicionales**.

En *Raven Shield*, la inmersión es gradual y el argumento gana en protagonismo a medida que avanzas y te acercas a las últimas misiones, cuando las piezas del puzzle urdido por Red Storm empiezan a encajar con precisión diabólica.

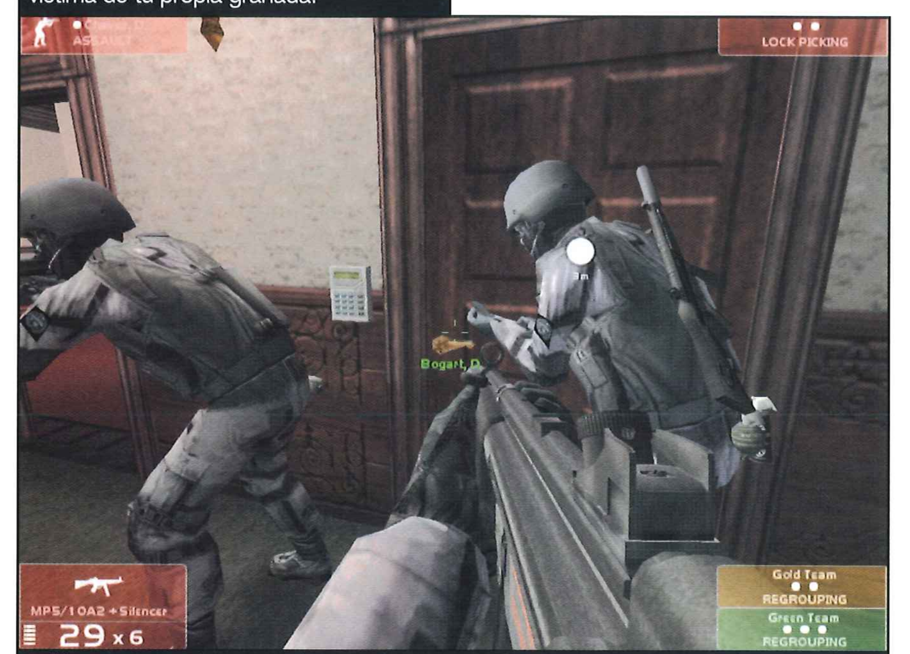
Como en los libros de Tom Clancy, tu unidad recorre el mundo deshaciendo entuertos y echándole un cable a gobiernos que padecen la amenaza terrorista. Eso sí, en los libros sueles hacerte una idea más precisa de cuáles son las motivaciones de tus rivales desde el principio, más que nada porque Clancy te lo explica.

La espina dorsal del juego es su campaña en solitario, que consta de 15 misiones. Hay dos escenarios que se repiten, así que jugamos en un total de 13 escenarios distintos, todos ellos algo más grandes de lo que venía siendo habitual en la saga *Rainbow Six*. Teniendo en cuenta que se sigue sin poder grabar partida durante la misión y que el nivel de realismo es elevadísimo, *Raven Shield* se perfila como un juego exigente, sólo para profesionales del gatillo virtual.

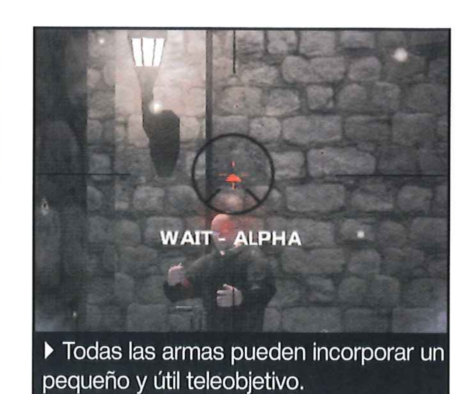
La lógica del juego se basa en que dispones de recursos limitados. Si no tienes granadas de humo, puedes crear un efecto similar disparando a extintores, pero en ese caso dependerás de que haya uno de ellos en el escenario concreto en que estés. Además, debes tener muy en cuenta que tus rivales disponen de un arsenal parecido al tuyo.



Si no te apartas a tiempo, puedes ser víctima de tu propia granada.



Algunas cerraduras requieren más tiempo del normal, a no ser que las vueles.



Todas las armas pueden incorporar un pequeño y útil teleobjetivo.

ESPLÉNDIDO, SIN DUDA

Ya sabíamos que el uso del motor de *Unreal* iba a darle a Red Storm un resultado notable en lo que a gráficos se refiere. Pero lo que tal vez no se haya destacado lo suficiente hasta ahora es que *Raven Shield* usa una versión renovada del motor Karma para la física del juego.

Tal vez la mayor aportación de este motor es que se acabaron aquellas muertes aparatosas y peliculeras que le quitaban algo de verosimilitud al juego, sustituidas ahora por animaciones que funcionan correctamente.

Otra novedad técnica es que se ha simplificado al máximo la interfaz que aparece durante las misiones. El mapa de pantalla ha desaparecido y toda la información que tienes del resto de equipos se limita a si están en movimiento o no y el estado de sus hombres. Tanto el mapa como la ventana con información detallada del estado de los grupos deben ser abiertos en una pantalla individual.

Pero la gran novedad, la mejora esencial que hace que (esta vez sí) *Rainbow Six* recupere terreno en el género de acción inteligente es que por fin puedes dar órdenes básicas a tu equipo durante las misiones. Por ejemplo, el resto de miembros de tu grupo te sigue a ti, pero

TRUCOS

Abre la consola con la tecla º (a la izquierda del **1**) e introduce los códigos en la consola.

GodTeam	Los miembros de tu unidad son invencibles
God	El personaje que controlas es invencible
GodHostage	Los rehenes son invencibles
GodAll	Los miembros de tu unidad y los rehenes son invencibles
FullAmmo	La munición de todas las armas es de 999
Ghost	Permite atravesar las paredes
Walk	Desactiva el modo Ghost
PlayerInvisible	Invisibilidad



▸ Aunque vas más despacio, es recomendable ir arrodillado.

▸ Así se adaptan los cuerpos a la superficie sobre la que caen.

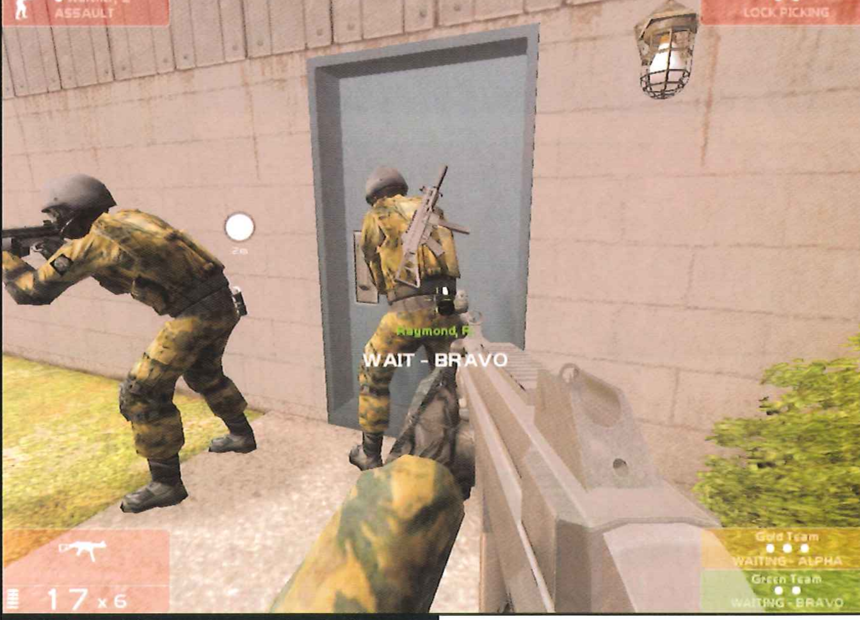
EL DESARROLLO DE LAS MISIONES RESULTA ELECTRIZANTE, PERO SE ECHA DE MENOS ALGO MÁS DE VARIEDAD EN LOS OBJETIVOS

no tienes por qué ser tú quien primero asome la cabeza. Puedes señalar cualquier punto del escenario que tengas a la vista y ordenar a tus muchachos que se dirijan allí. O señalar una puerta y decirles que la abran. Este sofisticado sistema de interacción con el resto de unidades es lo que te permite realizar misiones sin una planificación previa o actuar en función de las circunstancias.

■ VIOLENCIA INTELIGENTE

Aun así, no conviene exagerar las virtudes de este sistema. Tus muchachos se comportan, en general, con bastante solvencia, pero no esperes que hagan las cosas tan bien como las harías tú. El desarrollo de las misiones resulta electrizante, pero se echa de menos algo más de variedad en la asignación de objetivos. En casi todas, te limitas a acabar con los terroristas y rescatar a los rehenes, si los hay. Las únicas variantes son misiones de infiltración en las que se trata de pinchar los teléfonos del enemigo sin que detecte tu presencia.

El modo multijugador debería ser el que ofreciese nuevos alicientes a los que completen la campaña. Y cumple con su función, aunque tiene un grave problema: exige una conexión superior a los 56 KB de los que se habla en los requisitos mínimos para funcionar con una fluidez suficiente. Sabemos que el motor de *Unreal* es exigente, pero bien que funciona en otros juegos sin problemas. Para solventar estas complicaciones, hemos optimizado el juego usando las opciones de configuración gráfica y retocando algunos archivos. De esta manera, hemos conseguido pings bastante más bajos de los habituales si jugamos sin hacer ningún ajuste.



▸ No hace falta que hagas el trabajo sucio: puedes ordenar que lo hagan por ti.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.raven-shield.com

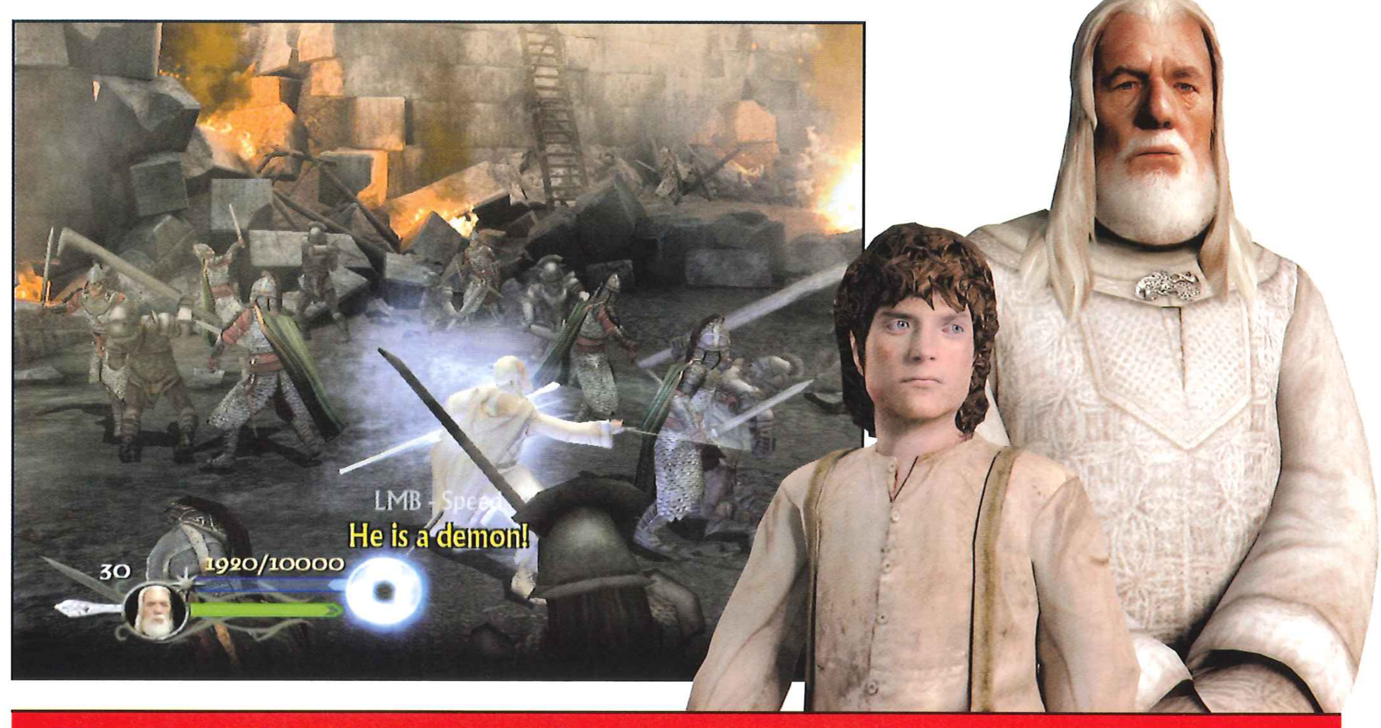
VEREDICTO

Han remozado un juego ya clásico consiguiendo que hasta su aspecto y el diseño de niveles (puntos débiles de la serie) sean más que aceptables. La jugabilidad también ha sido mejorada en algunos aspectos. Sólo un par de problemas menores impiden que hablemos de una obra maestra.

8,5

DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS | PRECIO: 47,95 € | PEGI: +12





El Señor de los Anillos
EL RETORNO DEL REY

Acción en la Tierra Media

Hay juegos que no son más que tristes apéndices de un libro o una película. Lo raro es encontrar uno que haga justicia a sus **referentes cinematográficos y literarios**. Un juego tan bueno que puede convertirse en **la mejor promoción para la película que viene**.

Apenas ha pasado un año desde la publicación de *Las dos torres* (título nunca aparecido en formato PC) y Electronic Arts ya tiene a punto de caramelo una nueva entrega de la popular saga del anillo. Al margen de las evidentes diferencias de trama, el resto de las variaciones tienen que ver con la incursión de seis nuevos personajes jugables (Gandalf, Sam, Frodo y tres más secretos) y de un modo cooperativo que permite luchar (en un mismo PC) codo con codo junto a otro compañero.

Los desarrolladores de EA no se han complicado la vida y ofrecen exactamente aquello que todo seguidor entusiasta de *El Señor de los Anillos* espera de un juego así: la posibilidad de participar de forma verosímil en los acontecimientos descritos en el libro y las películas. Prácticamente están todas las fases relevantes de la aventura, catorce niveles en los que podrás defender Minas Tirith, luchar contra las fuerzas de Sauron en los Campos de Pelennor, explorar el Sendero de los Muertos y participar en el enfrentamiento final en la Puerta Negra y la Forja del Destino. Todo se desarrolla como en la película, y tanto el prólogo como el desenlace van acompañados de espectaculares imágenes de ésta con su correspondiente banda sonora original. Ventajas de poseer una licencia multimillonaria.

DE VUELTA A LAS RECREATIVAS

En cierto sentido, *El retorno del Rey* se asemeja más a una maquina recreativa que a un juego estándar para PC. Su mecánica responde a la lógica de los títulos arcade de toda la vida.

Para que los juegos de este tipo funcionen, es necesario que tengan una serie de cualidades que a éste, por suerte, no le faltan. De entrada, el diseño de niveles



Algunos objetos del escenario pueden usarse como armas arrojadizas.



Gandalf dispone de varios conjuros de ataque a distancia.



No hay quien supere a Aragorn en el manejo de la espada.



▸ El motor gráfico permite incluir a 40 personajes simultáneos en pantalla.

▸ Para dominar el sistema de combate es conveniente tener un buen pad.



▸ A nivel gráfico, este juego tiene muy pocos rivales.

▸ En algunas ocasiones, la mejor opción pasa por una huida a tiempo.

es magistral, tan simple como orientado a ofrecer una jugabilidad variada y sin tregua. En esencia, son de tres tipos: niveles lineales en que el jugador debe desplazarse del punto A al punto B sin perecer en el intento, niveles en que se trata de asumir un objetivo específico y niveles arena, orientados a la eliminación de enemigos. Aunque no es posible guardar la partida durante el desarrollo de las acciones, dispones de puntos de paso bastante seguidos en que el guardado se realiza de forma automática, lo que te ahorra la frustración de repetir una y otra vez el mismo recorrido.

Igual de sencillo y directo resulta el sistema de control, pensado para utilizar un pad aunque adaptado también a las posibilidades del ratón y el teclado. Con un número muy limitado de teclas es posible desplegar todo un muestrario de golpes, combos, bloqueos y contraataques que varía en función del personaje que manejes. Gandalf, por ejemplo, dispone de una serie de conjuros exclusivos a los que se añaden las cualidades de su bastón, capaz de hacer que los enemigos leviten para arrojarlos después sobre las armas de sus aliados. Todos los personajes disponen de características que los individualizan y los acercan a sus modelos de la gran pantalla.

EL DISEÑO DE NIVELES ES MAGISTRAL, TAN SIMPLE COMO ORIENTADO A OFRECER UNA JUGABILIDAD VARIADA

Párrafo aparte merecen los elementos de rol. A pesar de que su presencia es más bien testimonial, sirven para incitar al jugador a perfeccionar sus habilidades en combate y hacerse así con una serie de puntos de experiencia extra. Éstos pueden invertirse después en memorizar nuevos movimientos especiales, aumentar la efectividad y la potencia de los ya conocidos o comprar algún que otro objeto mágico, como la capa que otorga a Sam el poder de la invisibilidad.

En *El retorno del Rey* no faltan elementos pensados para que el sistema de combate vaya más allá de los parámetros conocidos. En este sentido, merece la pena destacar la posibilidad de interactuar con elementos del entorno y utilizarlos en beneficio propio.

■ EL POLÍGONO ES BELLO

Debutar en el mundo de Tolkien con un título que marca un punto de inflexión en lo que a belleza gráfica se refiere puede llegar a pesar como una losa, para lo bueno y para lo malo. Todo lo que venga a continuación tendrá el listón muy alto. Por suerte, no hay más que fijarse en las capturas que acompañan este análisis para comprobar que el nivel gráfico es incluso mejor que en *Las dos torres*. La nueva entrega incluye enormes escenarios, edificios muy detallados, héroes calcados a los de la película y enemigos cuya presencia en pantalla puede alcanzar las 40 unidades a la vez.

El único inconveniente de peso que puede achacársele al juego (aparte de que se hace algo corto y de algunos problemas menores con el sistema de cámaras) tal vez sea la excesiva linealidad. Como en *Call of Duty* o *Medal of Honor*, todas las acciones han sido predeterminadas, lo que da al jugador la molesta sensación de participar en una pantomima sobre cuyo desarrollo tiene muy poco control. Sin embargo, bienvenidas sean las pantomimas si son así de espectaculares, así de electrizantes y así de intensas.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera española)

Web www.eagames/official/lordoftherings/returnoftheking

VEREDICTO

El tipo de diversión instantánea de las viejas recreativas y una licencia estupenda han sido combinados a la perfección en este juego que, además, puede presumir de una conversión a PC modélica. Sus lunares tienen que ver con su excesiva linealidad y con que ofrece poco más de cinco horas de juego.

8

DESARROLLADOR: NOVALOGIC
EDITOR: FRIENDWARE PRECIO: 44,95 € ADESE: +16

Delta Force BLACK HAWK DOWN

Borrón y cuenta nueva

Tras el desastre de la última entrega de los Delta Force (*Task Force Dagger*) quedó bastante claro que **la saga necesitaba un formateo** a todos los niveles. Nada de motores gráficos apolillados ni sistemas de juego superados. **A empezar de cero**.

Es tan brutal la diferencia entre *Black Hawk Down* y *Land Warrior*, aparecido hace menos de un año, que bien podría pensarse que se trata de franquicias diferentes. No es el caso. Uno es el resultado del "más bajo no se puede caer" del otro. Tras las ruinas, la reconstrucción. Gracias al motor de *Comanche 4*, se dejan atrás el carnaval de sprites y los efectos visuales con olor a naftalina que acompañaban anteriores combates. Ahora hay polígonos, explosiones realistas, entornos interactivos, armas que parecen armas y no malos dibujos infantiles. Ahora hay, también, una mayor exigencia para el ordenador. Abstenerse computadoras con garantía caducada. Lo siento, pero así es como funciona esto. Renovarse o no jugar.

A medio entre aquellos títulos de acción en primera persona que sí andan obsesionados por contar una trama sólida (*IGI 2*) y quienes se conforman con ofrecer una colección de escenarios sueltos como puro complemento a las partidas multijugador (*Battlefield 1942*), los 16 niveles disponibles en *BHD* abarcan con éxito los diferentes tipos de misiones que pueden interesar a un jugador solitario. Otro juego que zapea entre el silencio y la explosión. Del primer tipo, hay pocas muestras, pero alguna tan interesante como la excursión nocturna en la que, armados con pistola y silenciador, debemos alcanzar territorio enemigo sin despertar demasiadas alarmas. Todo ello en un enorme escenario urbano con casas derruidas, coches abandonados y mucha, mucha arena.

▸ El nivel de detalle alcanza al polvo que levanta el helicóptero.

MUNDO NUEVO

De regreso a *BHD*, tras abandonar el sigilo, uno se encuentra con los mejores niveles del juego. Aquellos en los que a plena luz del día toca escoltar convoyes (desde la ametralladora de algún jeep) o ir a bordo de un helicóptero limpiando los tejados de francotiradores o somalíes armados con lanzamisiles. Se trata de un festival de explosiones que acabará con la paciencia de más de uno por su dificultad. No tanto por la competencia del oponente sino por su gran número.

En Novalogic, quizás amparándose en los limitados conocimientos de estrategia militar que se le presupone al ejército rival,



▸ Ante ti, el Black Hawk. Evitar que lo derriben será nuestra obligación.



▸ Acompañar al convoy con un lanzamisiles no parece la decisión más sabia.

TRUCOS

Abre la consola con la tecla º (al lado del **1**) e introduce cualquiera de estos códigos durante el transcurso de la partida.

Código	Efecto
91d428aa	Invulnerabilidad
43b24753	Invisibilidad
fc1ef2ed	Más munición
3cfe170c	Munición infinita


Los efectos de explosiones y disparos se cuentan entre las virtudes del juego.

se ha trabajado más bien poco en la IA de los enemigos. Apenas cuatro movimientos de cobertura y una puntería bastante cuestionable. Pese a todo, el elevado ritmo de la aventura impide que esas deficiencias queden demasiado en evidencia. Ni siquiera las fases en las que no disponemos de vehículos pero sí de compañeros se ven debilitadas por ese defecto. Es más, esos niveles en los que uno recorre multitud de callejones, decenas de habitaciones de edificios abandonados o asalta poblados representan los momentos climáticos más altos del juego. La salud escasea, hay muchos enemigos, muchas explosiones, toca cubrirse, evitar el cuerpo a cuerpo, sacar partido a la tecnología armamentística del ejército aliado. Toca hacer todo eso o toca reiniciar la partida. Pero no desesperes, este *Delta Force* también ofrece un número ilimitado de posibilidades de guardar la partida en pleno combate.

CAMINO A UNA SECUELA

Acostumbrados a juegos a los que pierde su envoltorio, que si secuencias cinemáticas interminables o briefings de misiones tan inútiles como excesivos, se

MUCHAS SON LAS CARACTERÍSTICAS QUE HACEN DE ÉSTE EL MEJOR JUEGO DE LA SAGA DELTA FORCE

agradece la capacidad de síntesis de *BHD*. Su austeridad. Nada de vídeos, nada de animaciones de coroneles enseñándonos mapas. Mejor invertir todo ese tiempo de diseño en crear un entorno atmosférico para la partida. Desde un espectacular diseño sonoro (y no sólo por una música herencia de Hans Zimmer) hasta la multitud de detalles que adornan los niveles. Desde ciudadanos inocentes, futuros daños colaterales, a todo tipo de objetos que dan personalidad a unos escenarios acertadamente monótonos, en los que uno fácilmente puede desorientarse (gracias al radar, el peligro es menor).

Black Hawk Down es un juego que sortea bien todas sus limitaciones; ya no hay sitio para la recreación de decenas de armas inútiles o de mapas eternos en los que uno se cansaba de caminar por el desierto. Y, aunque quede por debajo de los clásicos del género (*Operation Flashpoint*, *Battlefield 1942* o *Ghost Recon*), puede considerarse como el primer nuevo paso de una saga que anteayer agonizaba y hoy ha renacido.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.novalogic.com/games/DFBHD/



Ten cuidado con el fuego amigo en los escenarios interiores.

VEREDICTO

Todo un juego revelación. No sólo supera por muchos cuerpos a cualquiera de los anteriores títulos de la saga, sino que está cerca de los mejores juegos de acción en primera persona de 2003. Quilos de acción atmosférica, de entretenimiento sin compromiso. Una sorpresa mayúscula.

8



DESARROLLADOR: LEGEND ENTERTAINMENT
EDITOR: ATARI PRECIO: 39,99 € ADESE: +18



UNREAL II The Awakening

Espeluznante despertar

Su aparición hizo que muchos procesadores, memorias, y tarjetas aceleradoras tuvieran que actualizarse. **Era la** nueva **cima tecnológica** de un género empeñado en superarse. Las migajas de **talento** que había dejado en vídeos previos eran alimento escaso **para creyentes y escépticos**.



Vaya, parece que la descarga no nos ha sentado demasiado bien.

En escenarios exteriores, rara vez nos enfrentamos a más de un enemigo a la vez.

John Dalton es nuestro nombre. Ser marines, nuestro sueño. Mejor dicho, volver a serlo. Iniciamos la historia cuando un calvo bonachón nos deniega la reinserción en el cuerpo. Apenados, regresamos a nuestra nave Atlantis. Desde ella, misión a misión, deberemos recuperar el crédito perdido. Una travesía de superación personal en la que estaremos acompañados por Aida, Isaak y Ne'Ban, otros fracasados de excepción que nos darán las explicaciones pertinentes antes de cada viaje.

La primera travesía tiene por objetivo una colonia de la que hace tiempo no se sabe nada. Muchos jugadores no prestarán atención a las tuberías, grietas o paneles que llenan el nivel, pero la sensación que tendrán al caminar por ellos no será la misma que tienen en otros juegos. Primera conclusión, *Unreal 2* es algo más que un puñado de gráficos destinados a ser vanguardia. Cierto que las texturas, las sombras, las animaciones y los efectos de luz son excepcionales, que el videojuego en PC nunca se había dado semejante banquete visual hasta su llegada.

MAPA DE UN AMBICIOSO LABERINTO

Volvamos a bordo de la Atlantis. Nave oxidada, llena de cicatrices, nave cuyas habitaciones uno puede visitar sabiendo que en ellas no encontrará nada más que anécdotas. En una de ellas nos encontramos tras regresar de la primera misión, venimos cargados con un souvenir. Un pequeño fragmento de un arma única cuyo origen, cómo no, es desconocido. Recuperar las otras partes antes que lo hagan nuestros enemigos y entregársela a las autoridades será el nuevo objetivo. Sed bienvenidos a un *Dragon Ball* de nuevo milenio.

Deberemos visitar planetas de todo tipo y color. Nevados o con lluvia, rojizos o amarillentos. Cada uno con su propia fauna y flora que, en muchos casos, permanece impasible a nuestra presencia. Gran detalle, otro más que deja bien clara cuál es la ambición de Legend. Pero esas pequeñas cosas no garantizan el éxito. Hasta él se llega tras haber triunfado en el diseño de armas, enemigos y niveles, la santísima trinidad de la acción en primera persona.

Lástima, *Unreal II* no lo llega a conseguir del todo. Y eso que sale bien parado en aspectos tan esenciales como el diseño de armas. Hay muchas y variadas (desde la pistola convencional a escopetas con arañas como munición), todas tienen disparo secundario y algunas generan brillantes



Los enemigos de final de nivel carecen de la espectacularidad deseada.



▸ En el combate cuerpo a cuerpo tendremos pocas posibilidades de victoria.

efectos visuales (el fuego del lanzallamas), ni escenarios ni alienígenas comparten ese nivel de excelencia.

Pero los niveles ya son harina de otro costal. En los espacios exteriores, queda clara la necesidad de un vehículo que agilice algo el recorrido y los interiores ofrecen una alarmante falta de recursos. Sí, son bellísimos, pero uno pronto se cansa de mirar. Nivel a nivel, todo se ve demasiado plano, sin objetivos secundarios, sin rutas alternativas, ni puzzles inteligentes o dignas plataformas. Resulta extraño que un juego tan ambicioso descuide algo tan esencial. Cierto que no todas las misiones son el mata, guarda y muere de todos los días. La salvación llega con aquellas en las que deberemos proteger alguna posición aliada.

EL JUEGO DE LAS MIL CARAS

Los enemigos se sitúan a mitad de trayecto entre el excelente nivel de las armas y la deficiencia de los niveles. De hecho, ejemplifican mejor que nada cuál es el principal defecto de *Unreal II*. La dispersión. Al igual que a *Unreal Tournament*, le pierde las ganas de ser

LOS ENEMIGOS ESTÁN A MITAD DE TRAYECTO ENTRE EL EXCELENTE NIVEL DE LAS ARMAS Y LA DEFICIENCIA DE LOS NIVELES

variado, de abarcar muchos ambientes distintos. A lo largo de la historia, hay sitio para descendencia no autorizada de artistas gráficos como H. R. Giger, pero también de *Star Trek, Half-Life* o *Matrix*.

Aunque *Unreal II* no salga del todo bien parado de su enfrentamiento contra las bases de un género que pretende renovar, hay algo que lo hace especial. Siendo víctima de su desmedida ambición, algo común en esta industria, hay un elemento que lo diferencia de otras grandes obras de pirotecnia virtual. Aquí no hay cortinas de humo, nunca se ofrece más de lo que llega a dar, sino que se dan cosas que uno nunca llega a aprovechar.

Es verdad que *Unreal II* carece de la personalidad definida que muchos esperábamos, que es otra obra que requiere de público selecto, con ordenador en garantía. Nada nuevo. Sólo mejor.

▸ Los marines galácticos son del todo inmunes a las armas biológicas.

▸ El rifle francotirador tiene una la mirilla más espectacular vista en tiempo.

TRUCOS

Dirígete al menú de opciones de juego y configura el teclado eligiendo la tecla que desees utilizar para activar la consola. Durante la partida, actívala y pulsa **Enter**. Después escribe **BeMyMonkey** para activar los trucos. A continuación, puedes introducir cualquiera de los siguientes códigos. Si quieres desactivarlos, escribe de nuevo **BeMyMonkey**.

God	Modo Dios
AllAmmo	Munición para todas las armas
FearMe	No te disparan
Fly	Volar
Walk	Desactivar el modo volar
SloMo X	Variar la velocidad del juego (X=0 a 100)
SetJumpZ X	Variar la potencia de los saltos (sustituye X por un número)
ToggleInfiniteAmmo	Activar/desactivar munición ilimitada
ToggleReloads	Activar/desactivar el disparo secundario ilimitado
ToggleInvisibility	Activar/desactivar la invisibilidad
Teleport	Teletransportarse al lugar donde apuntas
NextLevel	Pasar al siguiente nivel
ChangeSize X	Variar el tamaño del jugador (sustituye X por un número)

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 850 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.unreal2.com

VEREDICTO

Épico en sus virtudes, pero también en sus defectos. Hay terror, acción, drama, gráficos exquisitos... Sobredosis de excelencia que no siempre juega a favor. *Unreal II* llega y se va con una sonrisa de impotencia, la de ese gran juego que quiso ser histórico y no lo consigue del todo.

8

DESARROLLADOR: RAVEN SOFTWARE
EDITOR: PROEIN PRECIO: 47,95 € PEGI: +12

Star Wars Jedi Knight JEDI ACADEMY

La letra con sable entra

A estos esforzados Jedis no les quedó más remedio que darse prisa para llegar antes que los protagonistas de otros títulos ilustres, como *Max Payne 2, Halo* o *Call of Duty*. Quizás por ello tuvieron que sacrificar algo de su puesta en escena.

En las misiones de este juego hay de todo, desde rescate de prisioneros acompañado por Chewbacca a colocación de bombas mientras sobrevives a Bobba Fett o paseos por el desierto nevado de Hoth a lomos de un taun-taun.

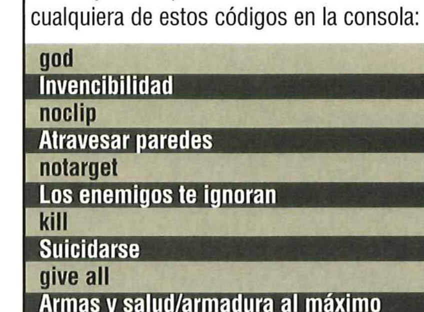
En cuanto superas el tutorial, te das de bruces con el argumento, que no está nada mal. Un grupo de caballeros oscuros, con Tavion (la tatuada a la que Kyle perdonaba la vida en *Jedi Outcast)* como líder, pretende resucitar a Marka Ragnos (un Sith en polvo). Uno de los que han caído en la tentación es tu compañero en la Academia Jedi. Salvarlo o eliminarlo va a ser el dilema sobre el que se articula tu historia.

UN MOTOR OBSOLETO

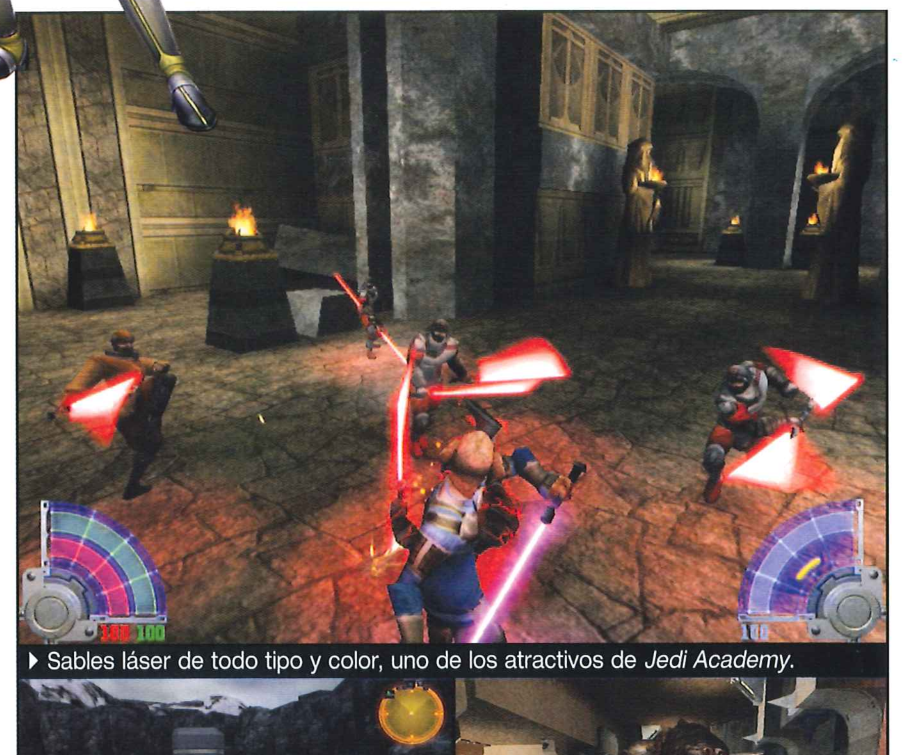
Más allá de cuestiones morales, tan discutibles ellas, hay algo que es mucho más cristalino. La técnica. La que sirve de base a *Jedi Academy*. Utiliza el motor de *Quake III: Arena*, pero en su versión más austera. Los personajes andan faltos de polígonos y las texturas de definición. Al principio duele, pero si tiramos de memoria y lo comparamos con su predecesor, la cosa mejora. Eso sí, la inteligencia artificial está donde estaba. Quizás con algunos retoques en los grandes enemigos de fin de nivel, pero nada que le lleve a uno aplaudir el avance. Pero, por encima de sus limitaciones técnicas y la falta de ambición, *Jedi Academy* resulta un juego tan entretenido como eficaz.

TRUCOS

Para acceder a los trucos, pulsa **Mayúsculas** + **º** (al lado del **1**) durante el juego para abrir la consola y escribe **devmapall**. Ya puedes introducir cualquiera de estos códigos en la consola:



god	Invencibilidad
noclip	Atravesar paredes
notarget	Los enemigos te ignoran
kill	Suicidarse
give all	Armas y salud/armadura al máximo
give health	Salud al máximo
give armor	Armadura al máximo
give ammo	Munición al máximo
npc kill all	Eliminar a todos los personajes no jugadores
undying	Eliminar a todos los enemigos



Sables láser de todo tipo y color, uno de los atractivos de *Jedi Academy*.

A estas texturas no les iría nada mal un poco más de definición.

Algunos monstruos necesitan más de un par de sablazos para morir.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	16	
Internet	16	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.lucasarts.com/products/jediacademy	



VEREDICTO

Pensábamos que un año de desarrollo y el motor gráfico de *Quake III* iban a dar para poco. Pero *Jedi Academy* es un juego, como mínimo, tan entretenido como su antecesor. La variedad de las misiones, una historia llena de personajes míticos y su apartado multijugador lo convierten en un juego notable.

7,5

HIDDEN & DANGEROUS 2



Tiros en la sombra

Se ganó a pulso el título de rey de los juegos Guadiana, porque **las informaciones sobre su** proceso de **desarrollo aparecían y desaparecían** sin descanso. Pero **llegó con** las cartucheras llenas de **plomo táctico y alguna bala mágica** en la recámara.



▶ Cuando encuentres un momento, aprovecha para sanar a tus hombres.

Como ya sucedía en la primera parte de este juego de acción táctica, debes asumir una serie de misiones tras la líneas enemigas al mando de un pequeño escuadrón del Special Air Service (SAS) británico. En concreto, comandas un grupo de cuatro hombres, a elegir entre un total de 40 especialistas. Según avanzas, tus hombres van acumulando medallas y experiencia. Si alguno cae en combate, puede ser reemplazado por otro de los oficiales.

CUERDA PARA RATO

La gran baza de este juego sin duda es su importante componente táctico. Además, la interacción con el entorno es absoluta y garantiza situaciones muy espectaculares. Además, como ya ocurría en *Mafia*, las fases con vehículos son excelentes gracias a un sistema de control genial y la posibilidad de que todo tu pequeño comando monte a la vez, asumiendo cada uno una posición de forma automática.

Como postre, *Hidden & Dangerous 2* incluye un lote de opciones multijugador, de las cuales cabe destacar una en la que hay que asumir una serie de objetivos distintos en cada mapa, un digno complemento para la partida individual.



▶ La selección de equipo que ofrece el juego es completísima.

▶ Si el enemigo te lo sirve en bandeja, no le hagas un feo.

TRUCOS

Para utilizar los trucos de *Hidden & Dagerous 2*, debes abrir la consola de comandos, pulsando la tecla º (a la izquierda del **1**). Ahí puedes escribir los siguientes códigos:

giveitem X	Te da un objeto (sustituir X por un ítem de la lista de objetos*)
happyammo 1	Munición ilimitada (se desactiva cambiando el 1 por 0)
heal1	Salud al máximo (cambiando 1 por 4 se cura a todo el equipo)
kill	Suicidarse

***LISTA DE OBJETOS:** aqualung, arisaka, arisakaopt, backpackgb1, backpackgb2, backpackgb3, backpackger, backpackrus, bar, bazooka, binoculars, brengun, camera, carbine, clummybomb, colt, degtyarev, delisle, dynamite, enfield, explosivesbag, garand, grenade36, grenade69, grenadeger, grenadejap, k98, k98opt, knifeger, knifesas, lee, leeopt, magneticmine, medikit, medikitbig, mine, mosin, mp40, mp44, panzerfaust, parabellum, pps, shotgun, spagin, springfield, springfieldopt, stengun, stengunsil, taisho, tankmine, thompson, tokarev, wirecutter, zb26

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	32	
Internet	32	
Idioma		
Textos de pantalla		
Voces		
Web	www.hidden-and-dangerous.com/hd2	

VEREDICTO

Es una pena que un juego con tanto potencial se vea lastrado por algunos errores de diseño serios. El flojo planteamiento de las misiones, el pésimo sistema de guardar partida y la cuestionable inteligencia artificial restan puntos, aunque no son capaces de empañar su realismo y profundidad táctica.

7,5

DESARROLLADOR: UBISOFT
EDITOR: UBISOFT PRECIO: 49,95 € PEGI:+12



XIII

La acción está de suerte

Las primeras impresiones fueron inmejorables. El declarado mejor juego multiformato de la pasada ECTS tenía un **aspecto gráfico fascinante** y prometía grandes sesiones de violencia inteligente. Pero, una vez aterrizado, *XIII* **no parece tan fiero** como lo pintaban.

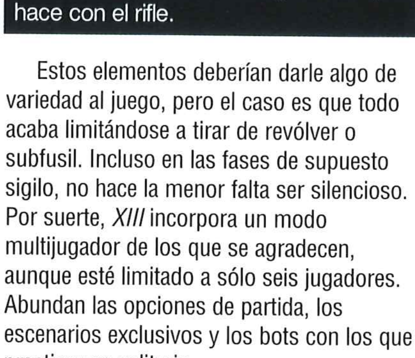
Si quieres vivir una historia interactiva bien desarrollada, mejor será que busques en otro lado. *XIII* tiene otras virtudes, como el excelente aspecto de los escenarios, con fondos renderizados para darles relieve y un muy adecuado uso del *cel-shading* en personajes y objetos.

En cuanto a jugabilidad, los desarrolladores han optado por que sea simple y sin apenas complicaciones. Se trata de abrirse paso a punta de pistola. Cuando aparece un nuevo enemigo, un recuadro rojo te ayuda a localizarlo con facilidad. Lo mismo sucede con los objetos con los que puedes interactuar, con la diferencia de que el recuadro es blanco en vez de rojo.

Esta jugabilidad reducida a lo esencial tiene sus pros y sus contras. Pese a que resulta algo limitada, puede decirse que cumple con los mínimos exigibles a un juego de acción visceral, ya que ofrece armamento variado y notables diferencias de comportamiento de un arma a otra. Además, tienes la opción de noquear a tus oponentes si consigues sorprenderlos por detrás, y también puedes utilizar objetos como sillas o carpetas si quieres deshacerte de ellos sin llamar demasiado la atención.

BOTIQUINES Y GANZÚAS

Los niveles de dificultad permiten que el juego se adapte a la perfección a distintos tipos de jugadores. Además de un importante surtido de habilidades especiales, tu personaje dispone de una ganzúa para abrir algunas de las puertas cerradas y puede hacer acopio de tarjetas de acceso o llaves especiales.



Letal con el cuchillo, imagínate lo que hace con el rifle.

Estos elementos deberían darle algo de variedad al juego, pero el caso es que todo acaba limitándose a tirar de revólver o subfusil. Incluso en las fases de supuesto sigilo, no hace la menor falta ser silencioso. Por suerte, *XIII* incorpora un modo multijugador de los que se agradecen, aunque esté limitado a sólo seis jugadores. Abundan las opciones de partida, los escenarios exclusivos y los bots con los que practicar en solitario.

Por si no te queda claro, resaltan tus mejores ejecuciones.



Los escenarios interiores y exteriores mantienen un nivel gráfico equilibrado.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.XIII-thegame.com



VEREDICTO

XIII es un juego seductor por sus innovadores gráficos y su curioso argumento. Como título de acción visceral, convence aunque no entusiasma: los 13 capítulos pueden superarse a punta de pistola en muy pocas horas. Menos mal que las muy variadas opciones multijugador acuden al rescate.

7,5



DESARROLLADOR: RITUAL ENTERTAINMENT
EDITOR: PROEIN PRECIO: 47,95 € PEGI: +16

Star Trek ELITE FORCE II

Con orejas puntiagudas

Los trekkies están en peligro de extinción, sobre todo si juzgamos por las últimas y mediocres películas de la franquicia. La alternativa a la galaxia oficial del tío Lucas se tambalea. Tal vez este juego sea el último viaje en PC del capitán Picard. Pero si es así, qué gran despedida.

Empecemos con buenas noticias. *Elite Force II* tiene una opción multijugador. Y es excelente. Hay trece niveles de gran diseño que, sumados a los cuatro tipos de partida y la posibilidad de utilizar bots solventes, nos obligan a considerar este apartado como algo más que un añadido de última hora.
Sigamos, porque también hay malas noticias. Tanto por la calidad del apartado on line como por la propia dinámica de la partida en solitario (en la que combatiremos acompañados a lo largo de numerosas misiones), se echa de menos un modo cooperativo que hubiese sido un extraordinario reclamo comercial para el juego.

Elite Force II es una experiencia a contracorriente. Empieza mal y va dejando lo mejor para más adelante. Con una estructura que alterna niveles de acción con niveles de búsqueda, como en *Unreal 2*, el juego logra convencer gracias a la libertad de movimientos de la que se dispone en las fases de exploración.

HASTA LOS DIENTES

Las fases en las que uno lleva armas van ganando en intensidad. Primero, porque al estar bien articulada la historia, uno se interesa más por aquello que le lleva a combatir. Segundo, porque el diseño de los niveles combina con acierto la presencia de trampas, los pasillos claustrofóbicos y las sorpresas.

El pero, como es habitual, viene dado por la discutible IA de enemigos y aliados. Los primeros (todos) siguen las leyes del buen kamikaze, los segundos dan la sensación de estar inmersos en una crisis existencial que los impulsa al suicidio.


Las explosiones dan un poco de colorido al monocromo universo trekkie.

TRUCOS

Para activar los trucos de este juego, tienes que hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego y seleccionar la opción **Propiedades**. Al final del apartado **Destino** deberás añadir un espacio y el siguiente texto:
+set ui_console 1 +sv_cheats 1.
En caso de que el juego esté instalado en la carpeta prevista por defecto, la línea completa quedaría así: **C:\Archivo de Programas\Activision\ EF2.exe" +set ui_console 1 +sv_cheats 1**.
Una vez dentro del juego, pulsa la tecla **º**, que se encuentra a la izquierda del número **1**, y abrirás la consola de comandos. Ahí puedes introducir los siguientes códigos:

God	Munición y vida ilimitada
Noclip	Atravesar paredes
Notarget	Invisibilidad
Allweapons	Todas las armas


La actitud de zombi ausente de los borgs ejemplifica la mejorable IA.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	64
Internet	64

Idioma

Textos de pantalla	(bandera británica)
Voces	(bandera británica)

Web www.ravensoft.com/eliteforce

VEREDICTO

Toca aplaudir y sorprenderse. No importa que *Elite Force II* se base en una franquicia que agoniza y un motor cargado de arrugas. Es un juego que consigue contar una historia interesante y hacernos partícipes de ella. Sí, tiene defectos, pero ninguno que impida considerarlo un buen entretenimiento.

7,5

BANDITS Phoenix Rising

DESARROLLADOR: GRIN INC.
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 19,95 €
ADESE: +18

En una devastada civilización **postapocalíptica**, las bandas de forajidos **luchan por el control** de las mercancías.

La primera impresión que produce este juego es que se trata de una versión PC de la serie de películas apocalípticas *Mad Max*. El argumento es idéntico. Una gran guerra deja el mundo hecho un colador nuclear. El único reducto de la civilización es una ciudad amurallada de difícil acceso. Los que se quedaron fuera, se ven obligados a ejercer de bandidos sobre ruedas en una feroz lucha por la supervivencia.

Pilotas un vehículo todoterreno lleno de armas. Sus ocupantes son un par de forajidos violentos y lenguaraces. Aparte de las misiones (el único modo disponible en solitario), existen varios modos de multijugador: el todos contra todos o el combate por equipos.

TRUCOS

Para utilizar estos trucos, es necesario modificar un archivo del juego, así que te recomendamos que hagas una copia de seguridad de ese archivo una vez lo localices.

Dirígete a la carpeta en la que hayas instalado el juego y sigue la siguiente ruta: **\bandits\data\profiles\GARAGE.XML**. **Garage.xml** es el archivo que tienes que abrir. Puedes hacerlo con el Bloc de notas. Dentro del archivo en cuestión, verás que vienen indicados todos los valores de los coches, desde su configuración hasta el tipo de armamento que llevan. Es recomendable saber algo de inglés para saber qué es lo que se está modificando, pero en caso de que no domines ese idioma, algo sencillo que puedes probar es dirigirte a los bloques de texto de cada misión y escribir **yes** junto al nombre de cada arma concreta de la que quieras disponer.

Un juego en el que puedes pasar buenos ratos ante el teclado y el ratón, siguiendo la doctrina del ensayo-error hasta que logres terminar todas las misiones en modo solitario.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: 16
- Internet: 16

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Español

Web www.bandits-game.com

Un arcade al estilo *Carmaggedon* pero con armas en tu vehículo y sin peatones que atropellar. **7,5**



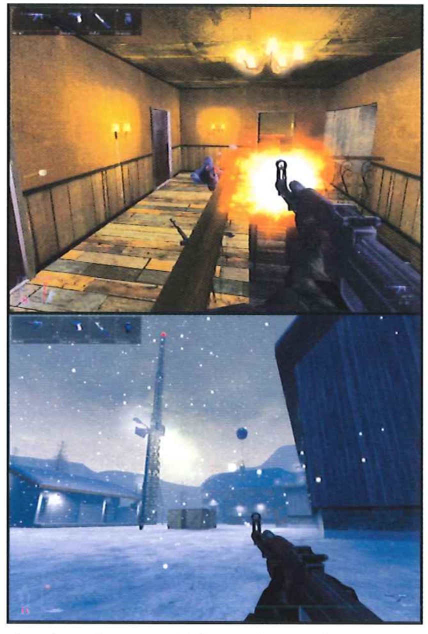
IGI 2 Covert Strike

DESARROLLADOR: INNERLOOP
EDITOR: CODEMASTERS
PRECIO: 19,95 €
ADESE: +16

El reciclaje **apresurado** de un juego anterior, sí. **Pero también** un producto capaz de **corregir errores** pretéritos.

Una de las principales características de la saga *IGI* es su motor gráfico, heredado de un simulador de vuelo llamado *Terraform*, que permitía generar grandes extensiones de terreno con excelente definición. En *IGI 2* la mejora visual, aunque notable, se antoja insuficiente. Mayor calidad en sombras, en texturas y en efectos de luz que dejan en mal lugar unas animaciones poco trabajadas.

Aceptados los condicionantes, uno no se cansa de volver una y otra vez a las mismas misiones. Intentar pasar inadvertido allí



donde antes necesitó excedentes de munición, esquivar algunas cámaras de seguridad cruzando el escenario por los tejados de los edificios y más, mucho más. Todo escenario invita a ser visitado de nuevo. Porque *IGI 2* puede ser juego que muchos creen haber jugado, pero también es juego que muchos no dejarán de jugar.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: 16
- Internet: 16

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Inglés

Web www.codemasters.com/games/igi2

Una buena opción para quienes busquen copiosas raciones de espionaje virtual del bueno. **7**





VIETCONG

- DESARROLLADOR: PTERODON
- EDITOR: VIRGIN PLAY
- PRECIO: 49,99 €
- ADESE: +18

Es muy posible que la historia sea poco clemente con ***Vietcong***, como lo es con tantos otros juegos notables. Pero el caso es que **tiene su gancho**.

El juego tiene momentos memorables y otros que no lo son tanto. Pero si evita el naufragio en la superpoblada mediocridad es por su gran apego por los detalles, la recreación casi perfecta de un tiempo pasado que muchos evocamos a través de la ficción. Los múltiples viajes del equipo de diseño a la zona han servido para mucho.

Aunque los enemigos controlados por el ordenador sean más que competentes, el máximo provecho a semejante lucidez atmosférica se consigue enchufando el módem y acudiendo a alguna de las pequeñas guerrillas que en esto del ciberespacio se están llevando a cabo desde que se lanzó la demo multijugador.

TRUCOS

Durante el juego, pulsa º (al lado del **1**) para acceder a la consola, teclea cualquiera de los siguientes códigos y pulsa **Enter**.

GIFTFROMPTERODON	Activar los trucos
CHTHEAL	Restablecer la salud
CHTHEALTEAM	Restablecer la salud del equipo
CHTWEAP X	Obtener el arma X (X=número entre 0 y 30)
CHTAMMO	Obtener munición
CHTGRENADES	Obtener granadas
CHT3PV 1	Vista en tercera persona (0 para desactivarlo)
SHOWFPS 1	Mostrar FPS (0 para desactivarlo)
SHOWPROF 1	Mostrar las estadísticas (0 para desactivarlo)

FICHA TÉCNICA

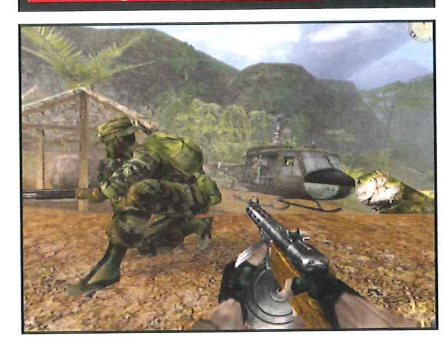
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 mb
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web WEB www.vietcong-game.com

Aspiraba a la excelencia. Pero sólo sus opciones multijugador entran de lleno en esa categoría. **7**



CHROME

- DESARROLLADOR: TECHLAND
- EDITOR: VIRGIN PLAY
- PRECIO: 45,95 €
- PEGI: +16

Acumula tópicos futuristas, sí, pero consigue dotarlos de **un envoltorio de lujo**. Chrome reclama tu atención y algo de espacio en tu disco duro.





Chrome es un juego complicado que cuenta con varios niveles de dificultad muy bien escalados. Sea cual sea tu elección, los enemigos siempre se comportan de forma eficaz, buscando refuerzos o cobertura y esperando a que agotes la munición para atacarte. La única laguna en este sentido llega cuando debes pasar desapercibido, una especie de lotería sin sentido alguno: a veces te descubren y a veces no, la inteligencia artificial poco tiene que ver con ello.

Chrome se las arregla para sacarle un par de cuerpos de ventaja a muchos de sus modelos (sobre todo *Hitman*) en el aspecto gráfico. Utilizando un motor de creación propia, consigue recrear cinco islas gigantescas llenas de plantas y árboles de más de cien especies diferentes. Dadas las grandes distancias que tiene que recorrer el usuario entre objetivo y objetivo, se han incluído una serie de vehículos terrestres (desde jeeps a robots) fáciles de utilizar y que agilizan mucho el viaje.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 900 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.chromethegame.com/en/show.php

No es un juego original, ya que se notan las huellas de *Halo* o *Deus Ex*, pero sí que es técnicamente brillante. **7**



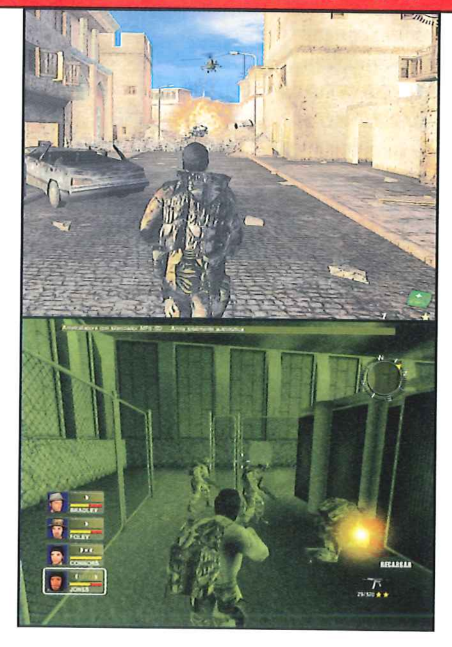




CONFLICT: DESERT STORM II

DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 44,95 €
PEGI: +16

La aparición de un juego como *Conflict: Desert Storm II* **ya ni indigna** ni escandaliza. Produce, más bien, **una cierta curiosidad** morbosa.



Tantos años argumentando la supremacía del PC frente a las consolas por sus desarrollada capacidad para el juego en compañía y ahora aparecen juegos como éste, con opciones a varias manos para los consoleros que luego no se conservan en la versión PC.

Por suerte, bastan unos minutos de partida para olvidarse de las ausencias. Repiten los cuatro soldados especialistas que pueden vestir el uniforme del ejército británico o estadounidense. Manejas a uno, el que quieras en cada momento. Al resto les das órdenes. Las de siempre: cúbreme, ataca o defiende la posición.

La variedad de armas y utensilios de combate es abrumadora, hay más misiones en las que pilotar jeeps y tanques y el renovado sistema de partículas da más entidad a las explosiones y duplica el interés en los escenarios sometidos a tormentas de arena. En eso, en el nivel de los escenarios, *Desert Storm II* sí marca diferencias frente al original.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.conflict.com/conflictDesertStorm2

Desert Storm II parece más una expansión que una secuela. Además, se echan en falta opciones multijugador.

7



FREEDOM FIGHTERS

DESARROLLADOR: IO INTERACTIVE
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 47,95 €
PEGI: +16

Freedom Fighters, **otro juego empeñado** en que **el rojo esté de moda** y la América eterna se sienta **amenazada** por **el poder de los soviets.**

Las tropas comunistas están a un paso de conquistar los Estados Unidos. Menos mal que un fontanero en busca de su hermano secuestrado acaba encabezando una resistencia ciudadana que sirve para demostrar a la humanidad que los héroes americanos no siempre llevan uniforme.

Esta fábula patriótica de dudoso gusto funciona como un juego de acción en tercera persona. Lo firman los responsables de la saga *Hitman*, con la que comparte motor tecnológico. Pero, en esta ocasión, el gusto por el detalle y la variedad de paisajes mostrada en los juegos del asesino calvo se ve reducida en favor de unos escenarios de mayor tamaño por los que desfilan decenas de personajes, helicópteros y tanques.

Es sencillo, se trata de completar objetivos y acumular carisma. Cuando tienes el suficiente, la gente empieza a creer en ti y se une a tu equipo. Les puedes dar órdenes, pero el único personaje que manejas es el inicial, el nuevo héroe de la fontanería.

TRUCOS

Para poder acceder a los trucos, abre el archivo **freedom.ini** que encontrarás en la carpeta del juego con el Bloc de Notas (antes de hacerlo es conveniente crear una copia de seguridad) y añade una línea con el siguiente texto:
EnableConsole 1
Una vez en el juego, pulsa º (al lado del **1**) para abrir la consola e introduce cualquiera de estos códigos:

god 1	Invencibilidad
giveall	Conseguir todas las armas
infammo	Munición ilimitada

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.eagames.com/pccd/freedom_fighters

Tiene una expléndida ambientación y una efectiva IA, pero se echan de menos opciones multijugador.

7





ENTER THE MATRIX

DESARROLLADOR: SHINY ENTERT.
EDITOR: ATARI
PRECIO: 49,95 €
ADESE: +13

Los hermanos Wachowski se han tomado muy en serio el papel de iluminados generacionales. Primero fue el cine, luego los cortometrajes y finalmente El Juego.

Enter the Matrix es un juego de lucha, de tiros, de coches y de naves. Todo en uno. Todo en tercera persona. Está dividido en doce grandes bloques o escenarios y las misiones varían en función del personaje que elijas. Puedes elegir entre Niobe y Ghost, entre una afroamericana con chaqueta de piel de serpiente o un asiático con traje y corbata.

Lo mejor del juego llega cuando éste se comporta como el hijo bastardo de *Tekken* (combate técnico) y *Double Dragon* (combate compulsivo). Esos combates sí transmiten el espíritu del *Matrix* cinematográfico. En cambio, los tiroteos padecen la problemática de una cámara que enloquece más de lo que sería deseable y no llegan al nivel de un *Max Payne*.

TRUCOS

Introduce los siguientes códigos una vez accedas a la opción "hackear" del menú principal. Después carga la partida que desees.

Código	Efecto
cheat 1DDF2556	Munición infinita
cheat 69E5D9E4	Foco infinito
cheat FFF0020A	Recuperación de foco más rápida
cheat 7F4DF451	Salud infinita
cheat 13D2C77F	Nivel extra (sala de pruebas de Spark)
cheat 4516DF45	Los enemigos no te oyen
cheat FFFFFFF1	Los enemigos no te ven
cheat FF00001A	Modo turbo
cheat BB013FFF	Baja gravedad
cheat 312MF451	Conduces un taxi
cheat 0034AFFF	Armas más potentes

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.enterthematrixgame.com

Enter the Matrix anda sobrado de grandes momentos. Pero sólo son eso: momentos.

6,5



AQUANOX 2: REVELATION

DESARROLLADOR: MASSIVE DEVEL.
EDITOR: NOBILIS IBÉRICA
PRECIO: 44,90 €
PEGI: +12

Hay juegos que tienen de todo y más pero a los que, aun así, les falta algo. Éste es el caso de *Aquanox 2*, producto ambicioso y con bastante empaque.

Este juego está ambientado en un lejano futuro en que la humanidad se ha visto forzada a refugiarse bajo del mar. La acción corre paralela a la de la primera parte, sólo que la sigues desde el punto de vista de un personaje nuevo, William Drake, grumete en un submarino carguero del que acaba de apoderarse un grupo de piratas bastante benévolos.

Los diálogos son uno de los aspectos menos convincentes del juego. Son continuos, demasiado largos y te fuerzan a una rutina algo tediosa. Lo mejor es la calidad de los gráficos y el sonido de los combates. Empiezas la aventura pilotando la nave auxiliar de tu carguero. Tus progresos en el manejo de la nave y sus armas te permiten ir recibiendo recompensas en forma de cañones, torpedos, escudos, generadores y otros objetos útiles. Para conseguir mejores naves, deberás apoderarte de ellas.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.aquanox-revelation.com/

El espectáculo está garantizado, pero los interminables diálogos y la escasez de modos pesan demasiado.

7





Mace Griffin BOUNTY HUNTER

DESARROLLADOR: WARTHOG
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 49,99 €
PEGI: +16



Bounty Hunter es un juego de acción sideral que destaca por el número de armas, vehículos y planetas que uno va a poder visitar. También apuesta por tomar prestados elementos de otros géneros (aventuras gráficas, estrategia y rol) para presentarse en sociedad con credenciales de juego revolucionario. Su protagonista es un cazarrecompensas con tantas cicatrices como músculos y un currículum en el que se destaca su maña con naves y cazas varios.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.lucasarts.com/products/starwarsbountyhunter

Es visualmente opulento y anda sobrado de armas y enemigos, pero poco más puedes esperar de él. **6,5**

CHASER

DESARROLLADOR: CAULDRON
EDITOR: NOBILIS IBÉRICA
PRECIO: 44,90 €
ADESE: +18



Pese a su modestia y su discutible acabado técnico, este juego de acción futurista recuerda mucho a *Deus Ex*. Uno y otro prueban que un género como éste también puede contar historias apasionantes sin necesidad de tecnología de vanguardia. Aun así, se queda en bastante menos que su modelo por unos defectos técnicos demasiado llamativos.

TRUCOS

Para activar los trucos, debes hacer clic con el botón derecho en el acceso directo al juego y seleccionar la opción **Propiedades**. Donde aparece el acceso directo del juego debes añadir **–console** El resultado final sería algo parecido a esto: **"C:\Juegos\Chaser\Chaser.exe" –console** Una vez dentro del juego, pulsa la tecla **º** (situada a la izquierda del **1**) para abrir la consola de comandos. Ahí puedes escribir los códigos que te mostramos a continuación:

cht_god	Invencible
cht_armor 100	100 de armadura
cht_flymode	Volar
cht_health 100	100 de salud
cht_giveall	Acceso a todos los objetos

FICHA TÉCNICA

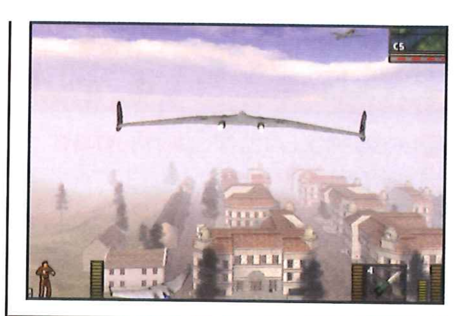
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 650 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.chasergame.com

Un juego arriesgado e irregular que no se limita a repetir fórmulas caducas. Se agradecen propuestas así. **6,5**



Battlefield 1942 SECRET WEAPONS OF WWII

DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUS.
EDITOR: EA GAMES
PRECIO: 24,95 € PEGI: +16

Sus incorporaciones garantizan variaciones estratégicas en los combates. Si te gusta el original, es una expansión imprescindible. **8,5**



Medal of Honor: Allied Assault BREAKTHROUGH

DESARROLLADOR: TKO SOFTWARE
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,95 € PEGI: +12

Una expansión que está al nivel del juego original. Algunas misiones son excelentes y aporta un nuevo modo on line . **8**



Battlefield 1942 THE ROAD TO ROME

DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUS.
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,95 € ADESE: +16

Seis escenarios de gran formato y acabado impecable donde combaten dos nuevas facciones con sus correspondientes armas y vehículos. Le faltan mejoras gráficas y una nueva campaña individual. **7**



Doce meses de...

ESTRATEGIA

Siempre adelante

Suele pensarse que los estrategas son jugadores circunspectos y más bien conservadores. No les impresiona la pirotecnia gráfica y ni siquiera piden que los desarrolladores jueguen a aprendices de brujo: se conforman con su ración de horas y más horas de reflexión solitaria frente al PC. Sin embargo, el género se mueve. Y se mueve porque los adeptos del culto estratégico, pese a las apariencias, no se conforman con jugar al mismo juego con distinta ambientación y algún retoque cosmético. Este año, algunos títulos que se perfilaban como muy innovadores han fracasado por exceso de ambición, porque no han sido capaces de hacer cristalizar su cóctel de ideas revolucionarias en un todo coherente y jugable. Ha sido el caso de *Republic: The Revolution*, juego tan prometedor en su día como fallido a fin de cuentas. Sin embargo, *Rise of Nations*, *Empires* o *Praetorians* se las han arreglado para demostrar que hay espacio, si no para la innovación radical, sí al menos para los matices y las buenas ideas.

¿La tendencia del año? Tal vez sea que la estrategia se dinamiza. No faltan juegos profundos y complejos (*Silent Storm* y sus turnos se llevan la palma), pero la estrategia accesible se consolida y se las arregla para atraer al género a jugadores que nunca hasta ahora se sintieron estrategas. Está claro que la renuncia a algunos de los elementos clásicos para simplificar las fórmulas de juego no convence a todo el mundo, pero lo importante es que la oferta sea cada vez más diversa: ya puede decirse que hay juegos a la medida de casi cualquier tipo de estratega en potencia.

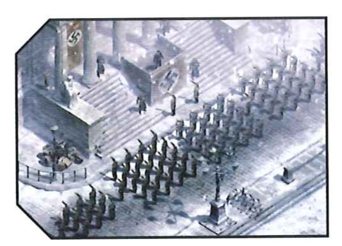
TRES MOMENTOS ESTELARES



LA PROFUNDIDAD...

...de los turnos resiste ahora y siempre al invasor. *Silent Storm* es la punta de lanza de esta apuesta por la estrategia sesuda y reflexiva, pero no es el único juego de estas características que sobrevive a la marea del tiempo real.

POR TODO LO ALTO...



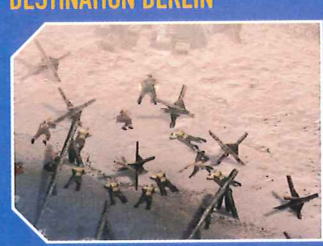
...se ha despedido la saga *Commandos*, que siempre tuvo un nivel altísimo. Por si fuera poco, Pyro Studios ha firmado otro más que notable juego en tiempo real con denominación de origen española: *Praetorians*.



LAS VIEJAS FÓRMULAS...

...pueden rejuvenecerse casi por arte de magia. Una ligera inyección de talento y ya no parecen tan viejas, sobre todo porque tampoco lo son. Y si no, que le pregunten a los creadores de *Empires: Los albores de la Era Moderna*.

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS	79
BLITZKRIEG	76
C&C GENERALS: ZERO HOUR	80
CIVILIZATION III: CONQUESTS	79
CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD	79
COMMAND & CONQUER: GENERALS	72
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN	58



EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA	46
EUROPA 1400: THE GUILD	75
FRONTLINE COMMAND	78
GHOST MASTER	74
HOMEWORLD 2	50
IMPERIVM II	73
IMPOSSIBLE CREATURES	78
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL ANILLO	76
LORDS OF EVERQUEST	75
LOS SIMS: SUPERSTAR	80
LOS SIMS: MAGIA POTAGIA	80
MAGIC: THE GATHERING. BATTLEGROUNDS	78
MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION	79
PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES	74
PORT ROYALE	77
PRAETORIANS	62
RAILROAD TYCOON 3	70
REPUBLIC: THE REVOLUTION	77
RISE OF NATIONS	60
SILENT STORM	54
SIMCITY 4	64
SIMCITY 4: HORA PUNTA	80
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN	68
TROPICO 2: LA BAHÍA DE LOS PIRATAS	66
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE	79
WARRIOR KINGS: BATTLES	73
WORMS 3D	71



DESARROLLADOR: STAINLESS STEEL STUDIOS
EDITOR: PROEIN PRECIO: 49,95 € PEGI: +12

EMPIRES
Los albores de la Era Moderna

El imperio contraataca

Tras meter **la historia de la humanidad** entera en un CD, Stainless Steel Studios **se ha planteado** que tal vez bastaba con **reproducir un trozo**. Esta nueva tortilla bélica tiene huevos de lujo: **desde** el rey **Ricardo Corazón de León a las correrías** africanas **del general Patton**, pasando por la batalla de Trafalgar.



Fuera de la campaña es posible construir auténticas ciudades.



Stainless Steel Studios ha decidido centrarse en un periodo algo más limitado tras repasar la historia de la humanidad de cabo a rabo con *Empire Earth*, su anterior juego. Esta vez no empezamos siendo trogloditas y acabamos en plena era espacial, sino que puedes recorrer alrededor de un milenio, entre 950 y el fin de la Segunda Guerra Mundial. Por lo demás, *Empires* es un juego de corte similar a *Empire Earth*, pero con diferencias sustanciales que van mucho más allá del lapso temporal que abarca.

En la partida individual, dispones de tres campañas protagonizadas por sendos héroes: el rey Ricardo Corazón de León, el almirante coreano Yi Sin-Sun y el general Patton.

En cuanto a las partidas aisladas y el modo multijugador, el abanico de facciones disponibles se amplía. Entre el inicio del juego y



▸ Los ingenieros americanos pueden reparar vehículos y capturar edificios.



▸ Con las huestes de Patton puedes teñir el desierto de sangre.

1900, son cuatro las civilizaciones participantes: ingleses, franceses, coreanos y chinos. En la segunda parte del juego, que abarca de 1914 a 1945 entran en liza los rusos, los alemanes y los estadounidenses y repiten Francia y Gran Bretaña. Las dos civilizaciones que se mantienen varían sustancialmente al acceder a esta parte final, de forma que pasan a estar en equilibrio con las demás.

Cada uno de los dos periodos del juego tiene sus subfases: la primera (hasta 1900) se divide en era medieval, descubrimiento de la pólvora y etapa imperial, y la segunda tiene dos partes, una para cada una de las guerras mundiales.

SALTO EN EL TIEMPO

¿Qué supone esta estructura de fases diferenciadas? Pues que, por ejemplo, no puedes hacer que la caballería de Ricardo Corazón de León se enfrente a la aviación alemana, porque no hay una campaña de desarrollo continuo que enlace unas épocas con otras, con lo que se evitan desajustes (que, todo hay que decirlo, podrían ser divertidos).

Aunque estas últimas opciones son bastante recomendables, vale la pena

EL JUEGO TIENE UN ALTO NIVEL TÉCNICO, UNA CONCEPCIÓN ÁGIL Y UN DISEÑO MUY CUIDADO

sumergirse en las campañas, ya que Stainless Steel Studios ha creado para ellas un hilo narrativo sólido en el que no faltan referencias continuas a acontecimientos históricos. Las misiones recuerdan en su planteamiento y desarrollo a las de *Warcraft III*: vas asumiendo objetivos, algunos primarios y otros secundarios, según avanzan las acciones y un buen número de vídeos te ayudan a familiarizarte con la evolución de la historia. Tampoco faltan héroes con habilidades especiales ni unidades



▸ Los chinos producen trabajadores y unidades militares en carros móviles.

específicas para cada una de las civilizaciones.

Uno de los aspectos originales (hasta cierto punto) es que el juego te ahorra la monotonía de tener que empezar de cero misión tras misión. En algunas, empiezas con una serie de unidades con las que debes cumplir los objetivos, aunque también es frecuente que se te encargue liberar una población para que sus habitantes se unan a ti.

Los creadores han apostado por un diseño de juego algo rígido, justificado en parte por razones de guión y otras veces por los escenarios 3D, espectaculares pero llenos de límites artificiales a la movilidad del jugador. Así, si los desarrolladores han



▸ El nivel de detalle es mucho más alto que en *Empire Earth*.

▸ Fuego, humo y el fogonazo de las armas al ser disparadas. Un espectáculo de cine.



No falta el desembarco de Normandía, todo un clásico en los juegos de estrategia.



Tendrás que esperar un poco para disponer de una aviación en condiciones.



Los avances en el terreno bélico se van sucediendo a lo largo del juego.

TRUCOS

Durante el juego, pulsa la tecla **Enter** para acceder a la ventana de diálogo e introduce los siguientes códigos. Pulsa **Enter** de nuevo para activarlos.

noob	Desvelar el mapa, construir rápidamente y obtener todos los recursos
red bones	Sanar todas las unidades
homeland security	Desvelar el mapa
republicans	Obtener 1.000 de oro
call boggy	Obtener 1.000 de alimento
get stoned	Obtener 1.000 de piedra
beaver	Obtener 1.000 de madera
comunism	Suprimir todos los recursos obtenidos
qa salary	Suprimir todo el oro obtenido
no soup for you	Suprimir toda la comida obtenida
cold shower	Suprimir toda la madera obtenida
busted	Suprimir toda la piedra obtenida
blue folder	Suprimir todos los recursos del escenario
pit stop	Cargar de combustible los aviones
shock and awe	Ganar la partida
weak like ukraine	Perder la partida

decido que sufras una emboscada, la vas a sufrir, porque no hay camino alternativo. Incluso debes cruzar bosques o zonas abarrotadas de enemigos sin más posible precaución que enviar una avanzadilla para explorar el terreno. Hasta bien entrada la partida, no puedes aprovecharte de la orografía ni prevenir ataques manteniendo el velo del escenario retirado. Eso complica mucho las cosas, sobre todo cuando no puedes construir torres u otros edificios.

NO TODO ES PÓLVORA

Las civilizaciones progresan en tres áreas básicas: económica, militar y una tercera catalogada como "proyectos especiales". En esta última categoría entra un poco de todo, según la civilización que manejas: desde tecnología a sistema político o prácticas cercanas a la magia negra, como invocar tormentas tropicales. Sirve, en esencia para introducir recursos extraordinarios que tiendan a reducir las diferencias entre civilizaciones, y lo cierto es que cumple su cometido: en general, puede decirse que el juego está equilibrado y puede jugarse con cualquier bando (pese a las diferencias entre unos y otros) sin que ello te dé más o menos posibilidades de éxito.

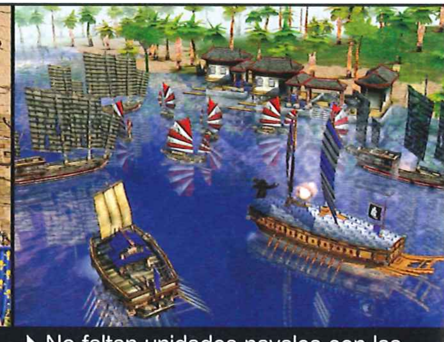
En el terreno militar, además de las unidades específicas de cada civilización, dispones de mejoras temporales de las que pueden beneficiarse todas o algunas de las unidades presentes en el campo de batalla. Estas unidades disponen de, además de la barra de vida, una barra de energía que puede resultar determinante en algunas batallas, ya que deben emplearla para desencadenar "hechizos" o habilidades especiales. Algunos de ellos son especialmente divertidos y (según cómo) pueden resultar humillantes para el adversario en las partidas multijugador. Estas opciones pasan un tanto desapercibidas cuando juegas en modo fácil, en el que los héroes parecen indestructibles, pero resultan determinantes en niveles de dificultad superior.

Entre los recursos extra que manejas, destaca el espionaje. Puedes encontrar tanto espías capaces de infiltrarse y robar información como unidades de reconocimiento destinadas a desvelar la posición del enemigo en el campo de batalla. El segundo caso es el de las tropas de reconocimiento americanas o el servicio de inteligencia inglés que, a juzgar por lo visto en el juego, ya operaba en la época del descubrimiento de la pólvora.

Comparado con el papel que juegan estas unidades especiales, los edificios sirven para bien poca cosa. Sólo algunas



Nada como un obispo para provocar terremotos y propagar la peste.



No faltan unidades navales con las que enzarzarse a cañonazos.


▸ Las misiones cuentan con distintos objetivos que cumplir.



▸ Los personajes históricos son el eje de este nuevo título.

civilizaciones disponen de construcciones especiales. Es el caso de los ingleses y sus almacenes para importar alimentos, o los coreanos, que deben construir más casas para aumentar sus índices de población, algo que otras civilizaciones resuelven promulgando edictos o llevando a cabo proyectos clasificados. La campaña no es pródiga en fases de construcción, es mucho más habitual que debas apoderarte de poblados cuyos habitantes, con permiso del guión, se unan a tu causa.

EVOLUCIÓN FORMAL

La interfaz cambia de aspecto según la civilización que manejes, aunque sigue pareciéndose a la que empleaba *Empire Earth*. Es decir, al lado del recuadro de información de la unidad o grupo seleccionado, aparecen un sinfín de botones para activar sus habilidades, gestionar su comportamiento en combate o las formaciones que pueden adoptar.

El juego permite crear grupos de unidades y, además, formar subgrupos dentro del mismo pelotón. Esta característica permite explotar a fondo la microgestión de las unidades una vez entran en combate. Para que nos entendamos, puedes reunir en un mismo grupo a arqueros y espadachines pero disponer a la vez que los arqueros formen parte de un subgrupo. Eso supone que con un botón puedes dar órdenes al grupo completo y con otro sólo a los arqueros, un recurso muy útil que da muchísimo juego.

Los gráficos han mejorado sustancialmente con respecto a *Empire Earth*. Stainless Steel Studios sigue apostando por otorgar total libertad de cámara, así que puedes ubicarla en cualquier ángulo del escenario e incluso acercarla a las unidades como si se tratara de un juego en tercera persona. Los escenarios presentan notables texturas y efectos visuales de calidad, como el movimiento del agua o las espectaculares explosiones.

Empires es una versión totalmente mejorada del título que supuso el desembarco de esta nueva compañía en la escena de la estrategia real. Aporta mejoras técnicas, una concepción más ágil y, en general, un diseño más cuidado, fruto tal vez de la decisión de centrarse en un periodo de la historia más corto. Sólo decepcionará a los incondicionales de la estrategia constructora y recolectora, los que dedican horas y horas a hacer crecer recintos acorazados hasta que se sienten con ánimos de pasar al ataque. El resto de estrategas está de enhorabuena, sin duda.



▸ La movilidad de la cámara permite ver las batallas en primer plano.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera española)

Web www.empiresrts.com

VEREDICTO

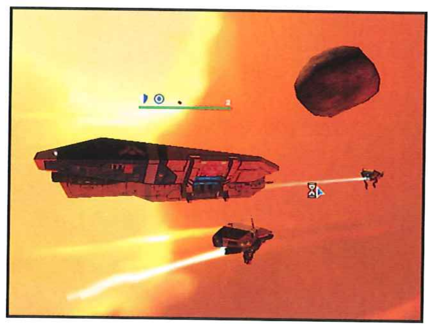
Una campaña más dinámica y un marco histórico mejor recreado (aunque menos amplio) elevan este título por encima de *Empire Earth*. Además, el argumento es más inmersivo y las diferencias entre facciones son notables sin que por ello se resienta el equilibrio. Menos ladrillos y más pólvora.

9

DESARROLLADOR: RELIC ENTERTAINMENT
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL PRECIO: 49,99 € PEGI: +12



HOMEWORLD 2



Hasta el infinito y más allá

No sólo Pedro Duque puede **darse un garbeo por el más exterior de los espacios**. Gracias a *Homeworld 2*, **recorrerás la galaxia** dando saltos en el hiperespacio y repartiendo coscorrones entre los desaprensivos que no te dejan volver a casa por Navidad. No lo dudes: ***Homeworld* ha vuelto**.

Estrategia a años luz de lo que se cuece en el planeta Tierra.



Las naves se han modelado con infinidad de detalles.

Puedes mantener tus naves de una misión a otra.

Retirarse a tiempo es, más que nunca, una victoria.

Homeworld es el referente indiscutible en lo que a estrategia espacial en entornos 3D se refiere. A diferencia de títulos clásicos como *Star Trek: Armada*, el juego de Relic apostó por escenarios tridimensionales con una ambientación modélica y creó escuela. Tras una larga espera amenizada por la expansión *Homeworld: Cataclysm*, ya puedes explorar de nuevo la galaxia con esta secuela, que mantiene las constantes de su predecesor puliendo detalles del diseño general y remodelando en profundidad los gráficos.

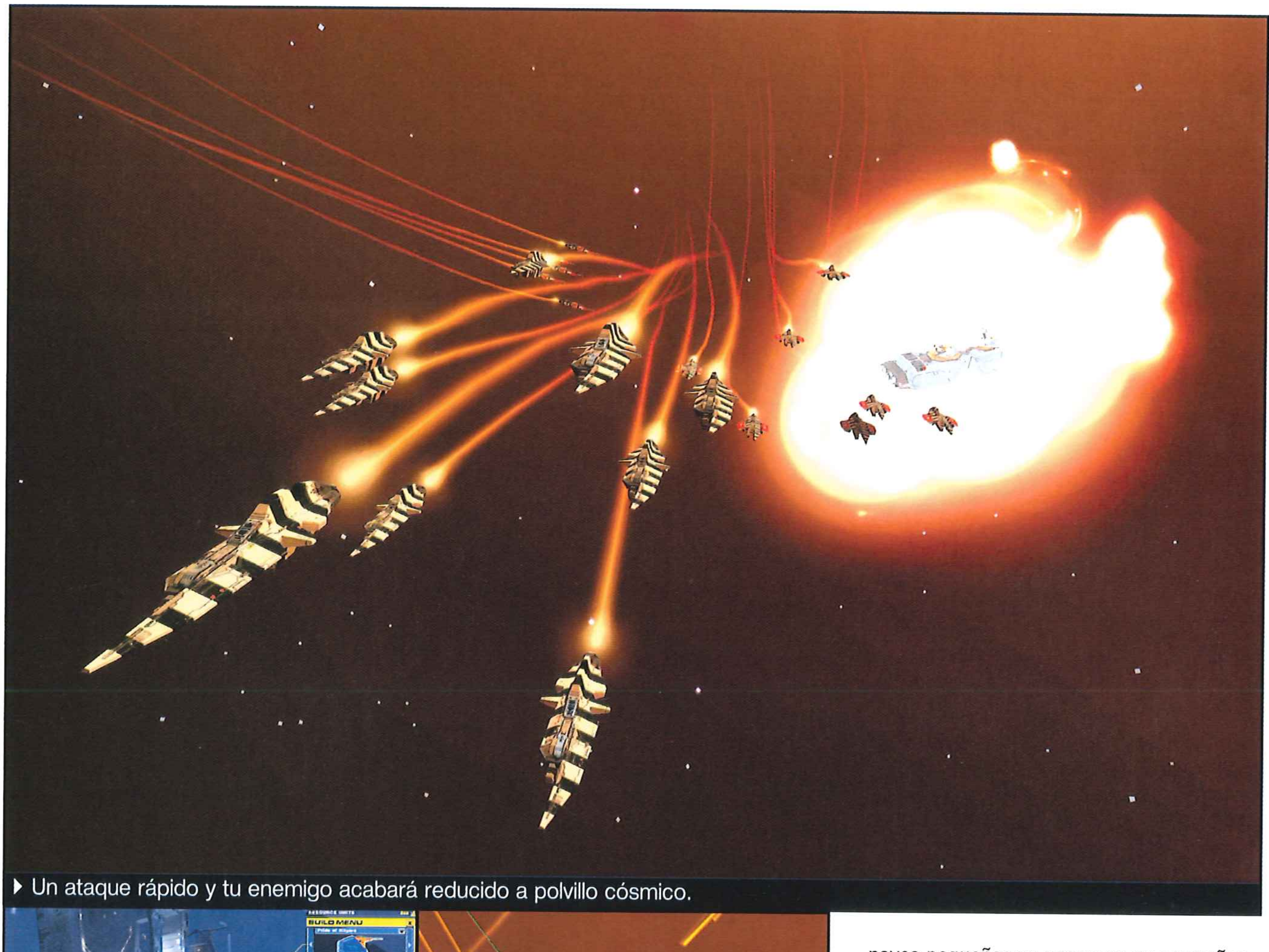
El argumento vuelve a basarse en las andanzas de los hiigaran, esa raza de peregrinos a la fuerza que recorre la galaxia en busca de algo parecido a un hogar. Han sufrido ya un centenar de años de exilio y están más que hartos, así que construyen una nave nodriza con la que pretenden volver a casa. Por desgracia, el concilio galáctico formado en el juego anterior se ha roto y varias razas alienígenas están decididas a obstaculizar su avance. De todas estas facciones, la más poderosa y violenta son los vaygr, una raza nómada que acaba de hacerse con la tecnología que permite saltar al hiperespacio.

El sistema del juego apenas ha variado. Se trata de ir desgranando una larga campaña con objetivos concretos y un guión muy elaborado, rico en conjuras multiétnicas. Una serie de escenas de vídeo detallan los objetivos y te van informando del desarrollo de la historia.

Antes de sumergirte en la campaña, puedes explorar la recién estrenada opción de partidas rápidas en escenarios independientes, ideal para ensayar estrategias y comprobar si son o no eficaces. Una vez en campaña, todo resulta bastante más complicado. Las dos primeras misiones pueden tomarse como un tutorial, perfecto para familiarizarse con la interfaz y el control de tu flota. A partir de la tercera, empiezas a encontrarte en situaciones de partida realmente difíciles.

AVANCE SIDERAL

La clave para ir subiendo peldaños consiste en hacer uso lo antes posible de toda la tecnología de que dispongas. Debes recolectar recursos de manera eficaz y, sobre todo, tener muy claro que los escuadrones que sufran daños importantes deben ser retirados del combate y reparados antes de que los destruyan. Los recursos escasean y, como empiezas cada misión con las naves que



Un ataque rápido y tu enemigo acabará reducido a polvillo cósmico.

Las naves grandes pueden ser mejoradas por módulos.

Una buena opción pasa por apoderarse de naves enemigas.

has conservado en la anterior, debes esforzarte en conservarlas y mejorarlas o tus posibilidades de seguir superando misiones se verán reducidas drásticamente.

SEÑORES DE LA GUERRA

En líneas generales, se trata de ser capaz de nadar y guardar la ropa. Los combates son espectaculares, pero no debes dejarte deslumbrar por estas explosiones de acción y colorido: las partidas se ganan retirándose a tiempo y reparando las naves cuando lo necesitan. En especial, es importante conservar las más grandes, que se desplazan con lentitud y tardan en disparar sus poderosas armas, lo que las hace vulnerables.

El juego conserva la que tal vez sea la mejor virtud de la serie: el estudiado equilibrio entre las razas contendientes. La fórmula es sencilla: cada una de las naves tiene sus puntos fuertes y débiles, lo que la hace particularmente eficaz contra un tipo determinado de naves enemigas y vulnerable a los ataques de otras. La inteligencia artificial del juego tiene muy en cuenta este hecho, así que no comete errores tan absurdos como enviar una flota de bombarderos a un área infestada de cazas enemigos.

Una de las características de este nuevo título es que las naves pesadas, empezando por la nodriza, disponen de módulos reconocibles. Eso permite realizar ataques focalizados para, por ejemplo, inutilizar las armas o el sistema de navegación. De esta manera, puedes neutralizar temporalmente una nave enemiga poderosa, ya sea para destruirla más tarde o para capturarla y que pase a engrosar tu flota.

En cuanto al sistema de formaciones, se ha simplificado considerablemente. Las naves pequeñas ya aparecen en pequeños escuadrones de tres o cuatro integrantes y actúan en combate como una sola unidad. De esta manera, resultan eficaces desde el principio. Ya no es necesario crear cazas uno por uno, esperar a que sean los suficientes para atacar con un mínimo de eficacia y agruparlos tú mismo.

El mapa de sensores sigue siendo una parte importante del juego, ya que permite una visión global de lo que sucede en los vastos escenarios. Son de vital importancia los sensores de proximidad, encargados de remover el velo del escenario, y las naves de exploración. Gracias a ellos se descubren con mayor facilidad los recursos y las posiciones enemigas. Lanzar ataques relámpago contra los recolectores enemigos es una buena política para mermar su capacidad de desarrollo, y la inclusión de naves de tratamiento de recursos permite crear grupos de recolección independientes de la nave nodriza.

La interfaz se ha remodelado sustancialmente. El sistema de mejoras por módulos afecta ahora a todas las naves grandes, no sólo a la nodriza. Debes seleccionar cada una de ellas por separado, añadir los módulos que desees y tener en cuenta que esa mejora afecta sólo a la nave seleccionada, no a toda la flota.

Desde la interfaz, resulta más fácil controlar cada una de las naves e incluso

LOS CAMBIOS MÁS REVOLUCIONARIOS SE HAN RESERVADO PARA EL APARTADO GRÁFICO Y SONORO

gestionar las colas de producción. En ella encuentras también los iconos de órdenes, los de las naves o grupos que puedes seleccionar y, una vez seleccionados estos últimos, los de las unidades individuales que los integran. No obstante, si quieres echar mano del sistema de asignación de órdenes por iconos, será mejor que tengas tus escuadrones y naves principales tan agrupados como sea posible. No caigas en la tentación de enviar al combate a toda prisa las unidades que vayas creando, ya que eso hace que tu flota, por numerosa que sea, resulte del todo ineficaz.



Las batallas son de órdago, incluso vistas desde lejos.

ESTELAS LUMINOSAS

Como ves, las mejoras estratégicas son apreciables, pero no comprometen la esencia del juego. Los cambios más revolucionarios se han reservado para el apartado gráfico y sonoro, y lo cierto es que ambos han dado un considerable salto cualitativo. La representación gráfica de las naves ha ganado en polígonos y algunos detalles que aportan espectacularidad han sido integrados también a la perfección en el sistema de juego. Es el caso de las espectaculares estelas de partículas que dejan a su paso las naves rápidas. Son atractivas, aportan realismo y, además, permiten identificar naves enemigas a distancia, con la importancia estratégica que esto puede llegar a tener.

Las mejoras introducidas permiten también seguir con más precisión la marcha de los combates. La cámara puede ubicarse con total libertad, aunque sigue sin ser todo lo precisa que sería deseable, sobre todo porque la opción de zoom actúa siempre sobre la parte central de la pantalla; no puedes seleccionar un punto concreto y enfocarlo de manera automática. En cuanto a uno de los puntos fuertes de la versión anterior, las explosiones, siguen ahí, y resultan más espectaculares que nunca.

Vista la inteligente remodelación y puesta al día experimentada por este juego, hay que concluir que *Homeworld 2* es toda una experiencia estratégica, el salto adelante que necesitaba un título de por sí muy bueno. Tal vez sus detractores prefieran centrarse en que es muy parecido al original, cosa sin duda cierta, para qué engañarnos. Pero si lo hacen, se perderán los pequeños matices que hacen que esta joya espacial brille más que nunca.

TRUCOS

Para aumentar la cantidad de recursos disponibles, localiza el archivo **persistX.lua** (**X** corresponde al número de la misión) que encontrarás en la carpeta **C:\...\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile\Campaign\ASCENSION**. Este archivo se crea cada vez que empiezas una misión. Modifícalo con un editor de textos. En la parte final, encontrarás el texto **RUs =** seguido de una cifra. Sustituye esa cifra por el número de recursos que quieras que estén disponibles en el escenario. Eso sí, ten en cuenta que no por estar ahí fuera son tuyos; deberás recolectarlos, y algunos pueden quedar al alcance del enemigo.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 833 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	6	
Internet	6	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.homeworld2.com	

VEREDICTO

Relic ha apostado por mantenerse fiel a fórmula que hizo célebre el *Homeworld* anterior. Pero a eso hay que añadir mejores gráficos, mayor profundidad estratégica y una nueva interfaz pensada para resolver los conflictos de gestión de manera más precisa. No te va a defraudar.

9



No sólo la nave nodriza puede construir naves avanzadas.

DESARROLLADOR: NIVAL INTERACTIVE
EDITOR: NOBILIS IBÉRICA PRECIO: 44,90 € PEGI: +12



SILENT STORM

Soldados a turno completo

Ya nos imaginábamos que **la guerra** era **una experiencia muy dura**, pero pocas guerras virtuales nos han hecho sudar tanto como ésta. **Con *Silent Storm*, te sentirás como el soldado Ryan**, que se moría de miedo en el frente pero no era capaz de volver porque le tenía aún más miedo a los guisos de su madre.

De la mano de Nival, creadores de la saga *Etherlords* o *Blitzkrieg*, llega este juego de estrategia y rol titulado *Silent Storm*. Su peculiaridad estriba en que es uno de los pocos títulos recientes ambientados en la Segunda Guerra Mundial que echan mano del clásico sistema de turnos. Además, incluye personajes con habilidades a desarrollar.

Al principio del juego, debes elegir uno de los seis protagonistas posibles. Se trata de individuos de ambos sexos y de tres nacionalidades distintas para cada bando. Una vez seleccionado tu héroe solitario, puedes optar por superar el completo tutorial (te lo puedes ahorrar, ya que la adaptación al juego resulta bastante fácil) o asumir con él la primera misión,

▸ Puedes escoger el arma a emplear y hasta el momento para recargarla.



▸ Salir de situaciones comprometidas es una constante del título.

▸ Antes de empezar la partida, puedes escoger a tus compañeros.

▸ El peso de la mochila reduce la movilidad de tus hombres.

▸ Cada acción te cuesta un puñado de puntos. Asegúrate de su eficacia.

que resulta bastante sencilla. Cuando superas esta misión de iniciación, accedes al cuartel general, donde puedes elegir al resto de hombres y mujeres que van a acompañarte de ahora en adelante.

El pelotón del que formas parte consta de un total de 40 soldados especializados en seis profesiones diferentes, desde médicos y francotiradores hasta ingenieros o soldados de a pie. Para ayudarte a elegir los cinco soldados que te acompañan en cada misión, dispones de un completo historial de cada uno de los aspirantes. Más adelante, puedes cambiar la composición de tu equipo cada vez que pases de nuevo por el cuartel general entre misión y misión. También allí puedes sanar a los heridos o contrastar la información obtenida durante la misión con los informes de inteligencia.

■ PLANIFICACIÓN

Antes de que se inicien las acciones, puedes consultar el mapa de campaña en el que están marcados los objetivos que se te asignan. Tu cuartel general está en el Reino Unido, lugar en que también se desarrollan algunas de las misiones, pero la mayoría de tus objetivos están en el continente europeo. Puedes elegir qué misión asumes en todo momento y, además, el juego suele generar misiones



▸ En el cuartel general, puedes prepararte para la siguiente misión.

▸ A veces te encuentras en inferioridad numérica. En este caso, tres contra uno.

de menor envergadura que sirven para hacerte con puntos de experiencia extra o cierta información vital.

La especialización de los soldados juega un papel importante, pero ello no implica que sean incapaces de realizar acciones que no tengan que ver con su especialidad. Todos pueden usar armas y su destreza con éstas se incrementa con la práctica: el segundo disparo suele ser más eficaz que el primero. Las posibilidades de movimiento y de acción de cada soldado son amplias. De entrada, cada uno de ellos puede tener acceso directo a un arma primaria y otra secundaria.

INTERFAZ RAZONABLE

A la derecha de cada personaje, dispones de unos iconos que permiten configurar las acciones que vas a llevar a cabo y te

> SI LO TUYO ES LA ESTRATEGIA POR TURNOS, TEN CLARO QUE HAY MUY POCOS JUEGOS COMO ÉSTE

informan de los puntos de acción que cuesta ejecutar cada una de ellas. Algunos personajes disponen de bonificaciones que les permiten ahorrar puntos en acciones concretas, como en el caso del francotirador, el único que puede darse la vuelta para encarar a los enemigos que le atacan por la espalda sin perder un mísero punto. El ahorro de puntos es crucial, ya que si los agotas todos no podrás repeler el siguiente ataque enemigo. Esto introduce una limitación que los estrategas más curtidos sabrán valorar como merece.

TRUCOS

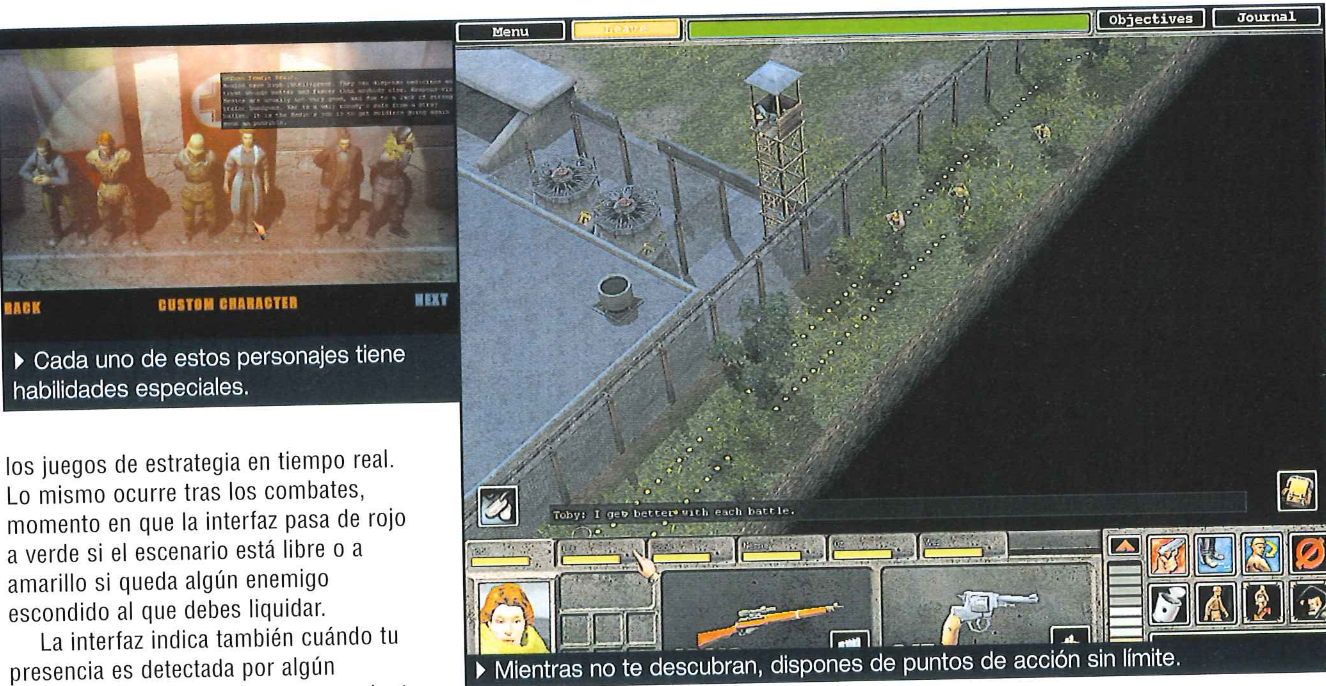
Localiza el archivo **input.cfg** que encontrarás en la carpeta **cfg**, en el directorio en el que has instalado el juego. Abre el archivo con un editor de texto. Localiza la línea **bind gamemenu 'F10'**. Debajo de ella, introduce la siguiente línea: **bind click_of_death 'F12'**. Una vez en el juego, puedes eliminar enemigos o volar partes del escenario colocando el ratón sobre ellos y pulsando la tecla **F12**.

Cada personaje dispone de una mochilla en la que almacenar objetos cargados en el cuartel general o robados a los enemigos que caigan en combate. Pero no pienses que vas a poder cargarla sin límites, ya que su peso afecta a los puntos de acción requeridos para mover a los personajes. Como el juego se desarrolla por turnos y es muy conveniente agrupar a tus hombres para que puedan actuar a la vez, cargar en exceso los inventarios de algún miembro de tu equipo ralentizará a todo el grupo o (peor) hará que quede rezagado y no pueda intervenir.

En cuanto a escenarios, Nival ha optado por una solución excelente en títulos de este tipo: reducirlos para que no se haga monótona su exploración e incluir edificios con distintas plantas para que la superficie total de juego no resulte escasa. Además, mientras el escenario esté libre de enemigos, dispones de puntos de acción ilimitados, con lo que se puede avanzar de manera rápida y ágil, como en



▸ Los escenarios están llenos de información y pistas.



▸ Cada uno de estos personajes tiene habilidades especiales.

▸ Mientras no te descubran, dispones de puntos de acción sin límite.

los juegos de estrategia en tiempo real. Lo mismo ocurre tras los combates, momento en que la interfaz pasa de rojo a verde si el escenario está libre o a amarillo si queda algún enemigo escondido al que debes liquidar.

La interfaz indica también cuándo tu presencia es detectada por algún enemigo. En ese caso, ves aparecer junto a la silueta del enemigo en cuestión un pequeño icono en forma de oreja que se convierte en una cara si consigue verte. El icono pasa a ser de color gris cuando sales de su ángulo de visión, lo que te permite saber que no corres peligro inmediato.

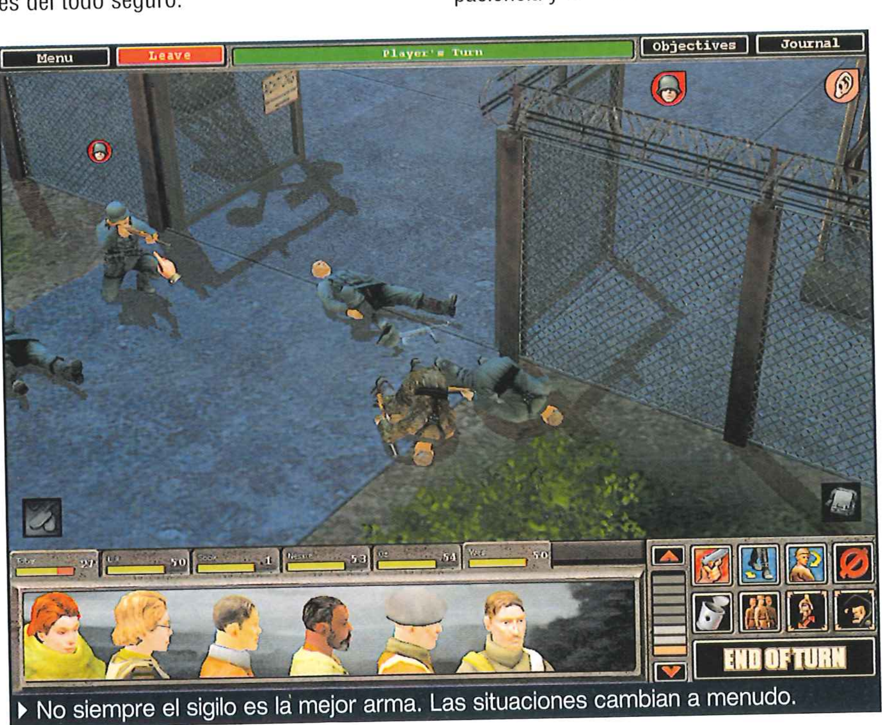
■ ESCONDRIJOS Y MONTAÑAS

La orografía tridimensional del escenario y los elementos ubicados en él permiten ponerse a cubierto con relativa facilidad, pero hay que tener en cuenta que algunos elementos pueden ser destruidos. El caso más evidente son las ventanas, que pueden ser atravesadas por una oportuna granada que destruiría gran parte del edificio. Así pues, apostarse tras ellas no es del todo seguro.

Para controlar este tipo de problemas, puedes echar mano del repertorio de ángulos de cámara. El juego permite un nivel de zoom importante y cambios de perspectiva en distintos grados de inclinación. Incluso puedes rotar el escenario. Un pleno dominio de las posibilidades de las cámaras permite, por ejemplo, descubrir desniveles que pueden dar cobertura a tus hombres o lugares en que no son vulnerables al ataque enemigo.

Los que consideran que el sistema de turnos es lento y tedioso se sorprenderán de la cantidad de opciones de que dispones en todo momento. Incluso, si quieres, puedes avanzar a tumba abierta precedido por salvas de explosivos, aunque son más recomendables la paciencia y la cautela.

Nadar y guardar la ropa es una de las constantes de este título. Como cualquier soldado en combate, debes conseguir un equilibrio razonable entre disparar y ponerte a cubierto, avanzar y esconderte. Si lo tuyo es la estrategia paciente y por turnos, ten claro que hay muy pocos juegos del nivel de éste. Además, ofrece horas y horas de juego, ya que, tras la campaña, puedes recurrir al generador de misiones o volverla a jugar con diferentes personajes y ensayando estrategias diferentes. Vamos, que estás a punto de pasar con los muchachos de tu pelotón de élite tiempo suficiente para acabar cogiéndoles cariño.



▸ No siempre el sigilo es la mejor arma. Las situaciones cambian a menudo.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	4	
Internet	4	
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Inglés	
Web	www.nival.com/eng/s2_info.html	

VEREDICTO

Un juego sólo para creyentes, para los que no duden de la bondad del sistema de turnos y de la conveniencia del manejo de los puntos de acción. Si tu fe en la estrategia sesuda y sistemática es inquebrantable, éste es tu juego. Rico en opciones y combates multitudinarios y con un diseño modélico.

9

DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS
EDITOR: PROEIN PRECIO: 44,95 € PEGI: +12



COMMANDOS 3
Destination Berlin

Licenciado con honores

Dicen que **va a ser el último**. Así que prepárate para despedir *Commandos* tal como la conocemos como sin duda merece **la saga española de mayor éxito** y prestigio que se recuerda: con pompa, boato y **una irrupción en el Berlín nazi** por todo lo alto.

Commandos ha aparcado algunas de las ideas introducidas en su segunda entrega y ha recuperado parte de la esencia del juego original. Es decir, que el nuevo *Commandos* sigue basándose en una sucesión de puzzles lógicos, aunque se ha ganado en inmediatez y dinamismo.

Para empezar, el grupo se ha reducido. Sólo controlas a seis comandos, ya que Natasha y Whiskey son baja. "La Chusma", esa tropa de soldados de a pie y cabos chusqueros que echaba una mano en momentos puntuales, sigue apareciendo, aunque su papel es ahora más bien anecdótico. Otro de los cambios que se aprecian es que el juego ha reforzado su vocación cinematográfica. Tanto la ambientación como el desarrollo de gran parte de las misiones tienen un inequívoco aire a puro cine que hace que resulte más atractivo e inmersivo que nunca.

La partida individual consta de tres campañas inspiradas en acontecimientos históricos: Stalingrado, Centro Europa y Normandía. Las misiones tienen una clara continuidad reforzada por las escenas de vídeo no interactivas que unen unas con otras. Además el nivel de dificultad va aumentando escalonadamente.

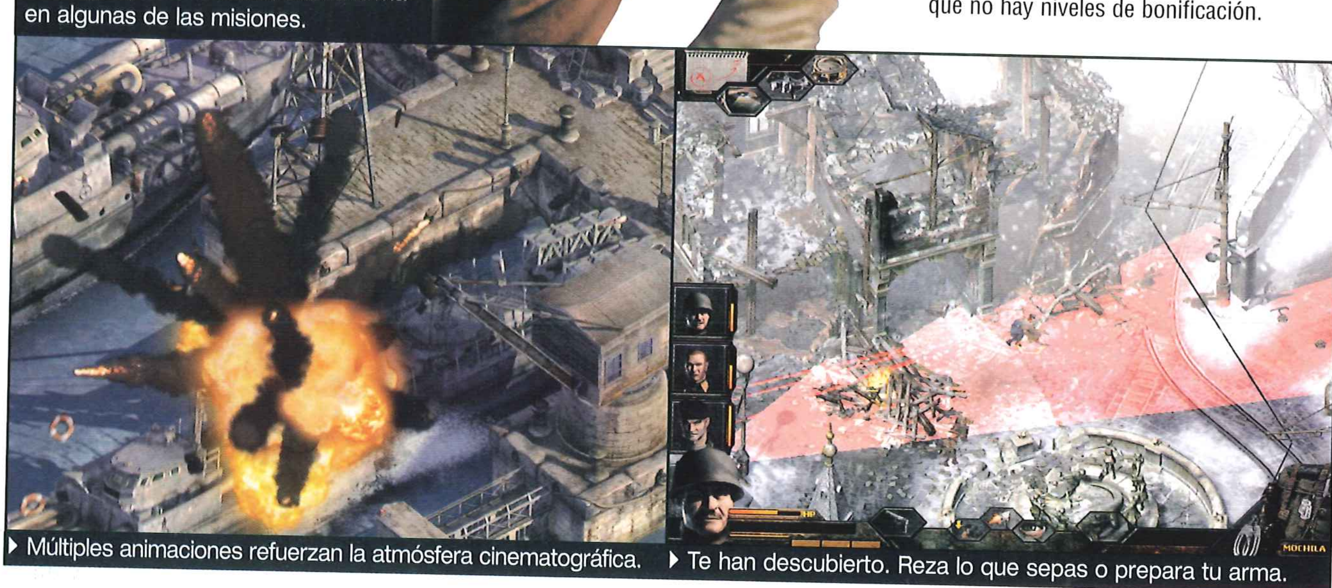
Cada misión tiene sus objetivos específicos y su planteamiento general. Algunas son de infiltración y deben llevarse a cabo con muy pocos efectivos. Otras requieren avances rápidos o la elaboración de sutiles emboscadas.

El motor gráfico ha sido remodelado para permitir flexibilidad de cámara casi absoluta en escenarios interiores. En ellos, puedes alternar vistas cenitales con distintos niveles de zoom que permiten observar de cerca los detalles. Esta riqueza de opciones contrasta con el sistema de cámaras rígidas (con giros en ángulos de 90º) que se sigue utilizando en los escenarios al aire libre. Quizás hubiera sido el momento de optar por una cámara libre, ya que este sistema de cámara no está exento de problemas.

▸ El sigilo puede ser una buena arma en algunas de las misiones.

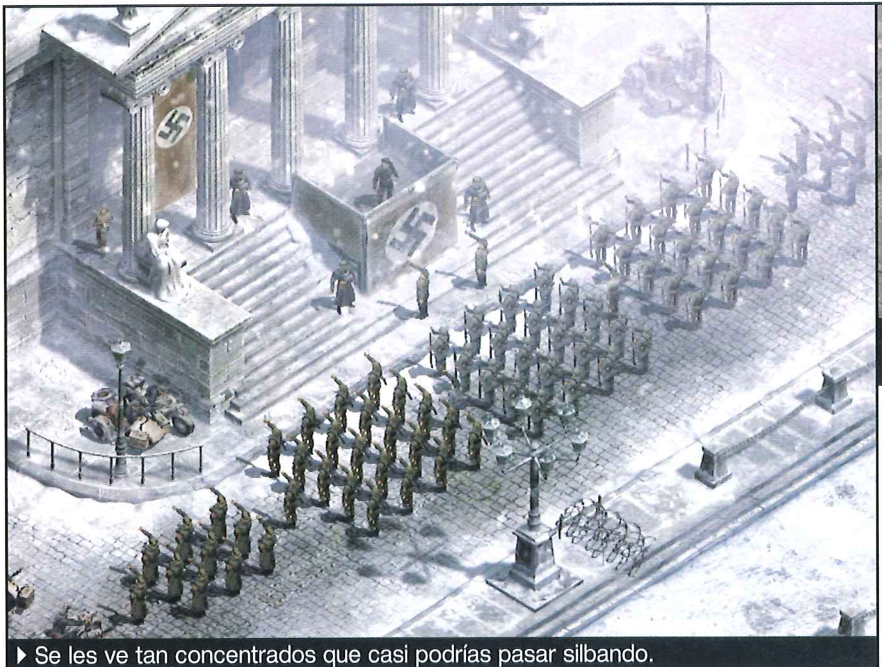
DISPARA Y CORRE

Una novedad de esta tercera entrega es que no hay niveles de bonificación.



▸ Múltiples animaciones refuerzan la atmósfera cinematográfica.

▸ Te han descubierto. Reza lo que sepas o prepara tu arma.



▸ Se les ve tan concentrados que casi podrías pasar silbando.



▸ Preparar emboscadas pone a prueba tu creatividad táctica.

LA PARTIDA INDIVIDUAL CONSTA DE TRES CAMPAÑAS INSPIRADAS EN ACONTECIMIENTOS HISTÓRICOS

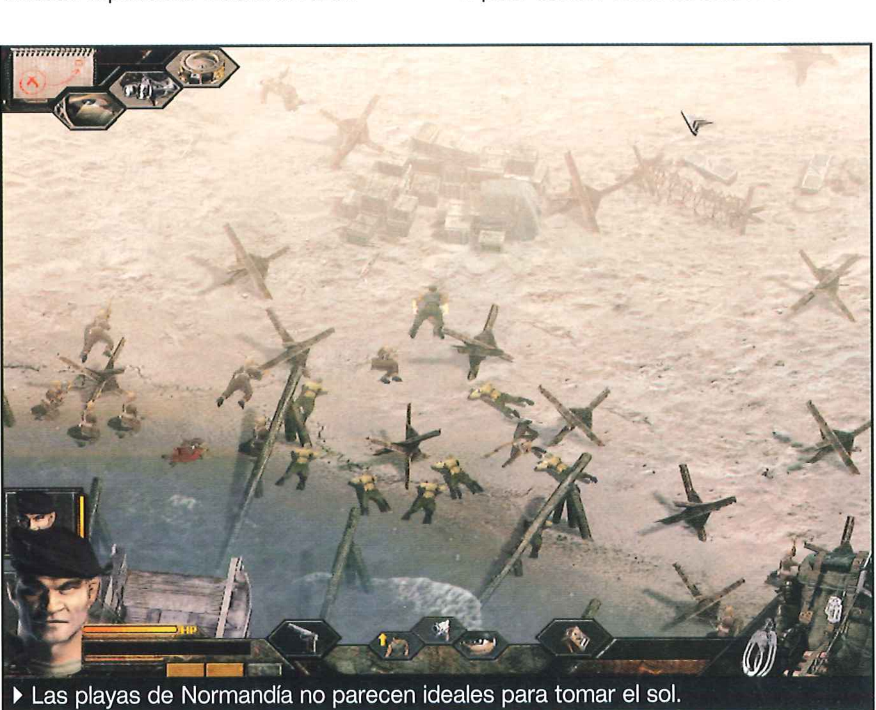
También se ha suprimido la barra de esfuerzo de los comandos, así que no pasa nada si, por ejemplo, dejas al boina verde colgado cual chorizo de un cable del tendido eléctrico. En líneas generales, puede decirse que tus comandos son ahora más competentes y más eficaces. Lo mismo ocurre con los alemanes, que parecen haber hecho los deberes y son capaces de entrar en estado de alerta cuando oyen un ruido o pueden detectar rastros de sangre aunque te molestes en esconder los cadáveres. Sin embargo, puedes sacar partido de estas situaciones para tenderles trampas.

En algunos momentos, recurrir a tácticas expeditivas resulta del todo imprescindible, sobre todo si dispones de muy poco tiempo para completar la misión. Una buena política consiste en tender emboscadas siempre que la situación te lo permita y utilizar la opción de tener a tus comandos en alerta permanente para que disparen cuando detecten presencia enemiga en un área concreta.

■ SIN ATAJOS

También es digno de mención el completo rediseño de la interfaz, que ahora se despliega por las partes inferior e izquierda de la pantalla. A la izquierda tienes las caras de los miembros del comando y en la parte inferior están los iconos de selección. Se trata de un sistema rápido y preciso que compensa otra de las novedades del juego: la eliminación de muchos de los atajos de teclado. Aunque las teclas rápidas que se conservan siguen siendo una opción ideal para automatizar algunas opciones, las alternativas que ofrece la interfaz por iconos resultan del todo eficaces.

Algunas misiones son auténticos rompecabezas que exigen creatividad táctica y muchos recursos, mientras que en otras la premura de un cronómetro te obliga a ser más belicoso que estratega. En cualquier caso, la saga culmina con un mayor énfasis en la accesibilidad y el dinamismo. Para algunos supondrá un menor desafío que *Commandos 2*, aunque los que se desesperaron con su complejidad lo agradecerán. Tal vez lo mejor es que *Commandos* ha demostrado capacidad para envejecer y adaptarse a los tiempos sin dejar de ser ese juego absorbente que nos fascinó hace ya unos cuantos años.



▸ Las playas de Normandía no parecen ideales para tomar el sol.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web eidosinteractive.co.uk/gss/commandos3/spain

VEREDICTO

Commandos 3 toma elementos de la primera y segunda entrega de la serie, los combina con acierto y acaba por resultar un título tan notable como continuista. La trama de la campaña y su esmerada ambientación aseguran una inmersión plena en el complejo y fascinante mundo de *Commandos*.

8,5



DESARROLLADOR: BIG HUGE GAMES
EDITOR: MICROSOFT PRECIO: 44,99 € PEGI: +12



Un juego de conquista al estilo *Age of Empires*, pero aún más complejo.

RISE OF NATIONS

Nacionalismos históricos

La historia universal sirve **de pretexto** para otra sesión de estrategia tan extenuante como adictiva. Este **cruce entre *Age of Empires* y *Civilization*** tal vez no pueda aspirar a la medalla de oro a la originalidad, pero sí ofrece una **bacanal de estrategia y dinamismo** elevados al cuadrado.

Siempre supimos que *Age of Empires*, pese a su indiscutible importancia histórica y lo divertido que sigue siendo jugarlo hoy por hoy, era fácil de superar en lo que a profundidad estratégica se refiere. Big Huge Games ha conseguido hacerlo partiendo del motor creado por Bruce Shelley y compañía. Pese a las evidentes similitudes a nivel gráfico con *Age of Empires*, el motor de este juego ha sido remodelado en profundidad. Ahora permite una funcional combinación de 2D y 3D, con espectaculares animaciones y un nivel de detalle bastante alto para juegos de este tipo. En cuanto a la mecánica de juego, se trata de desarrollar civilizaciones a lo largo de 6.000 años de historia dividida en varias fases. Lo de siempre, sí. Pero mejor que nunca.

LA CONQUISTA DEL PLANETA

El juego ofrece una campaña totalmente configurable en la que debes enfrentarte al resto de naciones en un mundo realista y convincente. Las condiciones de partida y la forma de obtener la victoria quedan a expensas de lo que el jugador decida. Puedes conquistar países enteros o partes de ellos. Y puedes hacerlo con las armas en la mano o utilizando métodos más sutiles.

A diferencia de títulos como *Medieval Total War*, no se pueden construir edificios ni reclutar tropas en tu territorio inicial. La única forma de ampliar tu ejército inicial consiste en conquistar territorios nuevos y que parte de la población de éstos se una a tu facción, cosa que no siempre ocurre. Para saltar de un continente a otro, tienes que dominar las regiones de paso, lugares de singular importancia estratégica en los que suelen aglomerarse ejércitos de distintos países.



Ni se os ocurra cruzar la frontera. El territorio es nuestro.

Desde el mapa general, puedes establecer relaciones con los distintos países que intervienen en el juego. La actividad diplomática se desarrolla por turnos. En cuanto eres agredido o decides invadir otro país, el juego pasa a un escenario en que las acciones se suceden en tiempo real. Una vez en este escenario, el juego te asigna objetivos según la importancia y los niveles de atrincheramiento de la región.

TRUCOS

Para activar los trucos, presiona la tecla **Enter** (conversar) durante la partida y escribe lo siguiente:

cheat reveal 1	Elimina el velo del escenario
cheat reveal 0	Devuelve el velo del escenario
cheat safe	Crea metralletas alrededor de la capital
cheat diff X	Establece el nivel de dificultad (sustituir X por un valor entre 0 y 5)
cheat achieve	Muestra pantalla de logros
cheat ally X	Fuerza una alianza con una civilización (sustituir X por la que quieras)
cheat peace X	Fuerza la paz con una civilización (sustituir X por la que quieras)
cheat war X	Fuerza la guerra con una civilización (X)
cheat defeat X	Derrota a una civilización (X)
cheat victory X	Gana esa civilización (X)
cheat resource all+1000	1.000 más de cada recurso
cheat age X Z	Modifica la edad de una nación (edad=X; civilización=Z)
cheat military X Z	Cambia el nivel militar de una nación (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)
cheat civic X Z	Cambia el nivel cívico de una nación (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)
cheat science X Z	Cambia el nivel científico de una nación (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)
cheat library X Z	Cambia todos los niveles tecnológicos (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)
cheat die	Elimina la(s) unidad(es) seleccionada(s)
cheat finish	Finaliza edificios seleccionados o mejoras en desarrollo



Fuera de tus dominios deberás asegurar el avituallamiento.

SE TRATA DE DESARROLLAR CIVILIZACIONES A LO LARGO DE 6.000 AÑOS DE HISTORIA: LO DE SIEMPRE, PERO MEJOR QUE NUNCA

En cuanto estableces tus ciudades, el juego empieza a cobrar un inconfundible aire *Age of Empires*, ya que debes empezar a recoger recursos inagotables. Necesitas oro, madera, alimentos, hierro, conocimiento y petróleo. También existen objetos de bonificación esparcidos por el escenario que tus exploradores capturarán en cuanto los divisen.

En cuanto a unidades, el parecido con *Age of Empires* vuelve a ser evidente. Cada nación dispone de cuatro unidades especiales y una serie de bonificaciones que permiten sacar un rendimiento extra a algunos integrantes de tu ejército.

PRODIGIO TÉCNICO

Los desarrolladores han apostado por dotar al juego de un inmenso árbol de tecnología. Los avances se llevan a cabo básicamente en cuatro áreas: militar, civil, comercial y científica. Cada uno de estos indicadores dispone de ocho niveles de mejoras y, a pesar de que las partidas suelen empezar en una época concreta, ésta puede cambiar en cuanto se alcanzan ciertos niveles de desarrollo en estas áreas.

Otra de las características de este título es que se adapta a todo tipo de jugadores. Puedes combatir a lo loco o tener en cuenta hasta el menor detalle, todo depende del nivel de dificultad y los parámetros de partida que selecciones. Las unidades de élite, los exploradores y los espías pasan desapercibidos cuando juegas en un modo de dificultad bajo, y lo mismo pasa con las cartas de bonificación que vas acumulando. Pero si aumentas esos niveles, el éxito empieza a depender de tu destreza, tu capacidad para sacar partido a los pequeños matices. Es decir, que en este festín de estrategia hay barra libre: puedes comer (y profundizar) cuanto desees.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 750 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	8
Internet	8



Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español



Web www.microsoft.com/games/riseofnations

VEREDICTO

Rise Of Nations es un juego que se adapta a la perfección a los gustos y preferencias de estrategas de todo tipo. Aunque exhibe sin rubor sus deudas con *Age of Empires* y *Civilization*, lo cierto es que su fórmula resulta tan eficaz y atractiva que no va a dejar a ningún aficionado indiferente.

8,5


Los recursos son básicos. Los peones asumen tareas de forma automática.


No necesitarás barcos de transporte. Un puerto te bastará.

DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS
EDITOR: PROEIN | PRECIO: 44,95 € | ADESE: +13



PRAETORIANS

A Roma me las pyro

Ha llegado el momento de echarse el pilum al hombro y calzarse las sandalias para **cruzar** de cabo a rabo **la Galia, el norte de África y hasta el mar que te separa** de la costa **de la pérfida Albión**. Eso sí, las sandalias tienen su secreto, así que no te las aprietes muy fuerte o acabarás con rampas en los pies.

Pocos pueblos del pasado llegaron a deberle tanto al talento de sus generales como la antigua Roma. Los caudillos militares romanos convirtieron una minúscula aldea del Lacio en un Imperio que extendió sus tentáculos por casi toda Europa y parte de África y Asia. *Praetorians* se centra en los años en que se gestó ese imperio, los años en que las legiones de Roma se enfrentaron a bárbaros de muy distinto pelaje para convertir el mundo mediterráneo en su patio de juegos.

▸ Se hace difícil organizar tu ejército y desplazarlo de forma coherente.

Por supuesto, el juego es de estrategia bélica. En él, los romanos se enfrentan a otras dos facciones: los bárbaros y los egipcios. Pyro ha optado por que el juego incluya una sola campaña individual, en la que guiarás al poderoso ejército latino. Como alternativas a este entramado de misiones con un hilo común, ofrecen una serie de partidas rápidas y opciones multijugador en las que podrás elegir las otras dos civilizaciones.



PODER LATINO

Así pues, de ti depende la expansión del imperio. Empiezas tu campaña en la Galia y debes acabarla en tierras bretonas. Durante tu periplo, asistes a una combinación de misiones basadas en acontecimientos históricos y situaciones creadas por los desarrolladores.

Las misiones suelen constar de varios objetivos. Normalmente, se trata de garantizar las supervivencia de alguno de los personajes que aparecen en el juego al tiempo que rescatas a alguien, conquistas una serie de ciudades determinadas o te apoderas de fortalezas. Como los objetivos no son demasiado variados, el estilo de juego acaba recordando bastante al de *Warcraft 2*.

En *Praetorians*, se trata de crear de ejércitos, llevarlos al campo de batalla y aplastar al enemigo. Pyro ha dado prioridad absoluto a la gestión de unidades en combate, prescindiendo de rutinas como la creación de pequeños asentamientos con edificios de diversos tipos para acceder a unidades o desarrollar un árbol tecnológico. La mecánica es mucho más simple, se trata de capturar una serie de poblados esparcidos por los escenarios y destacar guarniciones en ellos construyendo una torre y poniendo un centurión en su interior.



▸ Acción y batallas multitudinarias es lo que ofrece este adictivo título.

▸ Siempre es peligroso moverse por escenarios cuajados de amenazas.



▸ Una vez en melé, olvídate de dar órdenes a tus unidades.

▸ Controlar ciertas partes del escenario facilita el avance.



▸ Algunas zonas acuosas pueden ser vadeadas para evitar sorpresas.

Una vez hecho esto, ya puedes reclutar nuevos soldados entre los pobladores de la aldea capturada. Como puedes ver, tan simple como el mecanismo de un botijo. Entre las escasas construcciones que podrás crear, destacan las torres de vigilancia, que sirven para retirar el velo del escenario. Debes apostar unidades en ella para defenderlas de posibles ataques.

Para facilitar la gestión de unidades en combate, se ha optado por un sistema de formaciones que te permite mover varias a la vez y disgregarlas o integrarlas a

SE TRATA DE CREAR EJÉRCITOS, LLEVARLOS AL CAMPO DE BATALLA Y APLASTAR AL ENEMIGO

voluntad, según se vaya desarrollando el juego. Reorganizar tu ejército tras cada combate es una de las claves para afrontar el juego en las mejores condiciones posibles. Como no dispones de muchas unidades, crear grupos compensados y asignar a cada uno de ellos las órdenes más adecuadas es la mejor manera de no tener demasiadas bajas y afrontar los combates con posibilidades de éxito.

Otro factor que puede decantar los combates, al margen de las formaciones, son las habilidades especiales de que disponen los personajes que lideran tu ejército. Algunas de estas unidades especiales pueden servirte para crear formaciones avanzadas, aunque toda esta sofisticación táctica va a servirte de muy poco cuando tu tropa entre en melé. En esos casos, se acaban las órdenes y las tácticas y todo se resuelve a vida o muerte.

En definitiva, que la gran baza de *Praetorians* es su extraordinario dinamismo. Esa característica lo convierte en un juego apto para casi todo tipo de público y hace que resulten perdonables sus problemas de interfaz y algunos puntos discutibles de su funcionamiento general. Los estrategas curtidos encontrarán algo decepcionante que casi todas las misiones se resuelvan de forma un tanto rutinaria, apoderándose de más poblados que tu enemigo y echando mano con cierta intuición de las habilidades especiales de tus unidades. Pero si lo que buscas es un juego que recupere la fórmula que seguía el viejo *Warcraft* antes de ser secuestrado por el rol, no dudes que éste lo hace. Y de forma terriblemente adictiva.



▸ Los asedios son poco frecuentes pero resultan muy divertidos.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	✗
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.eidosinteractive.co.uk/gss/praetorians

VEREDICTO

Un juego de combate hiperactivo que tal vez no convenza del todo a los estrategas más concienzudos. No hay gestión de recursos, por lo que las batallas se suceden a velocidad vertiginosa. Si quieres dinamismo y acción sin paliativos, pocos juegos te ofrecen tanto y de manera tan adictiva.

8

DESARROLLADOR: MAXIS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 49,95 € ADESE: TP



SIMCITY 4

La ciudad no descansa

Si algo hay que reconocerle a *SimCity* es el mérito de haber atraído a todo tipo de jugadores. **La construcción de ciudades** inmensas o pequeñas poblaciones **tiene gancho.** Y **Maxis parece tener la patente casi exclusiva**, ya que nadie hasta ahora le ha hecho sombra.

Lo primero que llama la atención en esta secuela es el nuevo sistema de creación y gestión de escenarios. Para empezar, hay que elegir una de las grandes regiones disponibles, algunas ficticias y otras similares a modelos como el área de Nueva York, San Francisco o Londres. A su vez, estas grandes regiones están divididas en una serie de zonas de forma rectangular, las porciones de terreno en las que debes ir organizando la construcción de tu ciudad. Una de las novedades importantes es que pueden conectarse dos zonas colindantes de una misma región, de forma que una colabore en el desarrollo la otra. Por ejemplo, en una de las zonas puedes dedicarte a construir mayoritariamente zonas residenciales y algunos comercios, mientras que en la otra, conectada por carretera u otros vías de transporte, puedes simplemente crear industria.



Puedes dedicar una zona a generar empleo, pero vigila la polución.

LA PERFECCIÓN NO EXISTE

La lógica interna del juego es compleja. No hay niveles de dificultad, todo depende de lo que tardes en comprender su funcionamiento y dominarlo. Lo cierto es que se tarda en empezar a entender a la perfección la forma en que se interrelacionan entre sí los elementos del juego. Además, *SimCity 4* no te permite guardar la ciudad bajo nombres distintos; si decides guardarla, ya no hay marcha atrás. Eso supone que deberás ensayar varios modelos de ciudad distinta hasta que empieces a tener algo parecido a lo que te gustaría.

> UNA DE LAS NOVEDADES IMPORTANTES ES QUE PUEDEN CONECTARSE DOS ZONAS COLINDANTES DE UNA MISMA REGIÓN



Acuérdate de construir una zona destinada a los desperdicios si no quieres ver calles sucias.

Llega el primer día del año, y tus sims deciden celebrarlo por todo lo alto.

Tras muchos intentos de crear ciudades distintas, hemos llegado a la conclusión de que no existe un modelo de ciudad ideal ni una forma correcta de construirla. Eso sí, hemos deducido una regla de validez general: no hay que obsesionarse con los ingresos, sino con el control de gastos. Dejarse llevar por el pánico y destinar una porción enorme del terreno disponible a residencias e industria que, con sus impuestos, cubran los gastos es la manera más rápida de condenar tu ciudad al fracaso. Lo más apropiado es acercar la cámara al máximo, construir una pequeña zona residencial con algo de comercio, estudiar en líneas generales la colocación de las vías de circulación teniendo en cuenta el futuro crecimiento de la ciudad y, por último pero no menos importante, ajustar los suministros para que cubran con precisión la demanda de tus cuatros casas. Además,



Construye trenes de mercancías y pasajeros en cuanto tu ciudad lo reclame.

Los puertos y aeropuertos estimulan la industria y el comercio de tu ciudad.



▸ Colocar una estatua hará aumentar la popularidad de esa zona. ▸ Para conseguir nucleares, necesitas un mínimo de habitantes.



▸ ¿Te crees capaz de construir una ciudad de rascacielos? Muchos se han quedado en el camino.

TRUCOS

Durante el juego, pulsa **Ctrl** + **X** para desplegar la consola (debes hacerlo con el cursor en forma de círculo para que se abra). A continuación, introduce uno de los siguientes códigos:

WeaknessPays	Obtener 1.000 simoleones
You don't deserve it	Desbloquear todos los premios
FightThePower	No se necesita energía eléctrica
HowDryIAm	No se necesita agua
TastyZots	Eliminar los signos de alarma (agua, electricidad, trabajo y accesibilidad)
DollyLlama	Convertir a tus asesores en llamas
SizeOf X	Zoom (X=0 a 100)
TerrainQuery	Coordenadas X,Y,Z de un punto (en modo examinar)
whattimeizit XX:XX	Establecer una hora en tu ciudad (sustituye XX:XX por una hora)
zoneria	Ocultar el color de las zonas sin zonificar
recorder	Grabar unos segundos de juego
WhereRUFrom X	Cambiar el nombre de la ciudad (sustituye X por lo que quieras)
HelloMyNameIs X	Cambiar tu nombre (sustituye X por lo que quieras)

HERRAMIENTAS DEL MODO DIOS

Para acceder de nuevo al modo dios con todas las herramientas disponibles una vez has inaugurado tu ciudad, pulsa las teclas Ctrl + Alt + Mayúculas y haz clic en el botón del modo dios.

Si decides cambiar otra vez de modo, las herramientas volverán a ser las normales.

la perspectiva cercana te permitirá observar las mejoras gráficas de esta versión, los pequeños detalles que dan personalidad a los edificios y esos pequeños sims que llenan de vida la ciudad y se comportan casi como personas reales. Precisamente, estos sims pueden asesorarte aportando información bastante detallada sobre lo que les gusta o disgusta de tu gestión.

De todas maneras, la existencia de buenos servicios y buenos indicadores de sanidad y la educación son los que hacen que tu ciudad resulte atractiva. Te conviene tener edificios públicos, pero dispones de un margen para ajustar gastos más amplio que con los suministros, que son imprescindibles. Otros elementos puramente decorativos también ayudan a hacer más deseable vivir en tu ciudad, pero incluso la creación de parques y zonas deportivas contribuirá al vaciado de las arcas municipales mes tras mes. Siempre puedes jugar con el tanto por ciento de impuestos que cobres a los residentes, comercios e industria pero hay que tener buen ojo para saber hasta qué punto compensa el seguir subiéndolos.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	X

Web www.simcity.ea.com

VEREDICTO

Dada la complejidad del proyecto, hay que reconocer que *SimCity 4* ha estado a la altura. Según juegas, van apareciendo pequeños detalles algo incongruentes y la incorporación de los sims ha quedado en anécdota, pero eso no estropea el mejor simulador de desarrollo urbano hasta la fecha.

8

DESARROLLADOR: FROG CITY SOFTWARE
EDITOR: VIRGIN PLAY PRECIO: 49,95 € ADESE: +13



TROPICO 2
La bahía de los piratas

Gestión de baja estofa

Los turistas y los indígenas explotados **dejan paso** en este nuevo *Tropico* **a piratas** dipsómanos y mujeriegos y su rebaño de cautivos. Una visión muy peculiar y divertida sobre la guerra de clases en el Caribe. **Desempolva el parche y afila el garfio**. Y recuerda que si no eres temido, nadie te respeta.

Tropico fue uno de esos juegos que traen cola. En él asumías el rol del presidente de una república bananera. Contabas con poder absoluto y un amplio margen de gestión, lo que daba pie a situaciones pintorescas y muy divertidas. En esta secuela, que Pop Top Software ha encargado a un estudio externo, represores, campesinos y turistas han dejado paso a piratas y cautivos. Cabía esperar que la aportación de nuevas ideas supusiese un cambio de rumbo en toda regla, a ser posible a mejor, pero lo cierto es que esta secuela se mantiene demasiado fiel al original. Incluso mantiene su sentido del humor extremo y su calculada ambigüedad moral, perfecta para crear polémica.

Olvídate de vestir bonitas guerreras y lucir condecoraciones. Seguimos en el Caribe, pero hemos cambiado politiquería y sofisticadas corruptelas por un estilo de vida al margen de la ley. Los piratas son ahora tu gente y te dedicas a gestionar una isla de piratas en la que abundan los cautivos a los que explotar. Con estas premisas, debes hacerte cargo de una serie de misiones con objetivos concretos.



Los piratas suelen volver de los viajes hambrientos, sedientos y algo salidos.

VIENTO EN POPA...

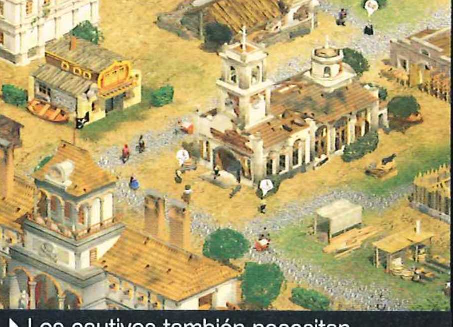
La forma de ir superando etapas y acumular dinero pasa por construir edificios y dar una serie de órdenes. Entre ellas, son especialmente importantes las que tienen que ver con la explotación de recursos como la minería o la agricultura. Las materias primas obtenidas deben transformarse para cubrir las necesidades de tus piratas y sus cautivos.

Como los piratas no trabajan y se limitan a delinquir, tu mano de obra son los cautivos. Ellos son los que dan el callo y los piratas deben mantenerlos a raya evitando que se escapen. Ten en cuenta que la forma más eficaz de ponerles en vereda consiste en atemorizarlos. No es difícil, basta con que construyas edificios de aspecto disuasorio y los adornes de forma aún más pavorosa.

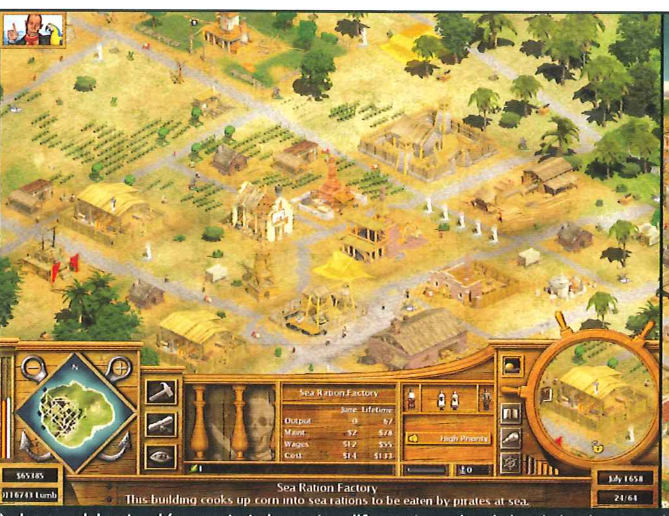
> TROPICO 2 ES UN TÍTULO DIVERTIDO EN EL QUE HAY MICROGESTIÓN EN CANTIDADES INGENTES



Con tanto centro lúdico, mantener el orden es tarea de titanes.



Los cautivos también necesitan atenciones. Además de represión.



▸ La ambientación es totalmente diferente a la del original.


▸ Cuantos más capitanes tienes, mayor es tu flota.

TRUCOS

Durante el juego, mantén pulsado **Ctrl** y **Mayúsculas** mientras introduces los siguientes códigos.

Código	Efecto
winit	Ganar la partida
goape	Hacer enloquecer al pirata seleccionado
goforit	Convertir en prófugo al esclavo seleccionado
booty	Obtener 2.000 de oro
timber	Obtener 100 de madera
loseit	Perder la partida
freebuild	Construir automáticamente los edificios
normbuild	Desactivar la construcción automática de edificios


▸ Tienes acceso a 70 edificios con los que desarrollar tu isla.

Los edictos te sirven para evitar que sean los piratas quienes se desmanden. Una buena solución es hacer que tus piratas se gasten el dinero en el ron y las mujeres de vida disipada que tú mismo vas a suministrarles. En caso contrario, se aburrirán, se enzarzarán en duelos absurdos por cualquier motivo y tu isla quedará hecha unos zorros.

■ ...A TODA VELA

En tu rol de pirata mayor, debes crear todo lo necesario para que cada vez sean más los piratas que busquen refugio en tu isla. La inteligencia artificial se encarga de partir allende los mares en busca de botines. Tu cometido es más bien equipar los barcos con todo lo necesario (comida, espadas, cañones, tripulación, etc.) y ordenarles que zarpen.

El juego cuenta con una campaña evolutiva de 16 misiones. A medida que avanzas en ella, vas teniendo acceso a más edificios, edictos o barcos con los que afrontar los objetivos. Si ya has jugado a *Tropico*, todo te resultará familiar y las limitaciones iniciales van a hacérsete un tanto aburridas. Además, el juego peca de cierta falta de flexibilidad a la hora de conseguir lo que necesitas para ir cumpliendo con los objetivos. El número de capitanes, por ejemplo, es limitado. Eso significa que no puedes enviar tantos navíos como querrías para conseguir los doblones necesarios para ganar la partida, ya que te ves abocado a fletar barcos continuamente para conseguir personal cualificado (antes era sólo cuestión de soltar la pasta y esperar al ferry o el avión).

Cuanto más avanzas en la campaña, más opciones tienes y más aumenta la diversión. De todas formas, los que no hayan jugado a su predecesor agradecerán este proceso de iniciación paulatina. En esencia, *Tropico 2* sigue siendo tan divertido como su antecesor y cuenta con cantidades ingentes de microgestión. Eso sí, ambientación piratesca aparte, sigue siendo casi el mismo juego que jugamos hace más de un año.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	(bandera española)	
Voces	(bandera británica)	
Web	www.tropico2.com	

VEREDICTO

Un extraordinario juego no apto para alérgicos a la microgestión y especialmente dedicado a jugadores con mente calculadora, paciencia y capacidad de liderazgo. Si ya jugaste al primer *Tropico*, te sonará casi todo, excepto un puñado de piratas un tanto holgazanes.

8

DESARROLLADOR: PHENOMIC
EDITOR: NOBILIS IBÉRICA PRECIO: 49,95 € PEGI: +12



SPELLFORCE
The Order of Dawn

Mariscales de fantasía

La **alquimia entre géneros** suele dar lugar a resultados mediocres. Intentar **abarcar mucho mercado** acarrea que los puristas escapen raudos de estos experimentos de salón. ***Spellforce*** consigue convertirse en excepción que **confirma la regla**.

Spellforce es de los pocos juegos que mezclan con dignidad la estrategia y la fantasía de inspiración tolkiana. En este terreno, llega incluso más allá que *Warcraft III*, ya que sus elementos de rol sí son reales y genuinos y sí tienen un peso más que anecdótico en la fórmula de juego.

Tanto el diseño de la mayoría de sus niveles como las acciones ejecutables o la mecánica de juego entran dentro de los cánones de la estrategia en tiempo real, pero el rol está muy presente y se hace notar casi en todo momento.

El juego gira en torno al Maestro de la Runa. Este personaje será tu avatar, el general de tus ejércitos. Él es el que aporta el elemento de rol al juego. Su creación y desarrollo está dentro de lo que consideramos juego de rol, sólo que en esta ocasión tienes la posibilidad de invocar huestes y héroes y ponerlas a tus órdenes.

Para crear un ejército acorde con tus necesidades, el héroe depende de la decisiva e irremediable gestión de recursos. Es justo aquí donde ambos géneros se mezclan. Las acciones de estrategia se llevan a cabo como en cualquier otro juego de corte similar. Nada de manejar ejércitos con un solo personaje al estilo *Sacrifice*: *Spellforce* está mucho más cerca del modelo marcado por *Warcraft III*. Pero el mejor tratamiento del componente rol diferencia definitivamente al juego de Phenomic del archiconocido título de Blizzard.

VICISITUDES ROLERAS

Para aumentar la sensación de juego de rol, el control del héroe se puede realizar directamente desde una resultona perspectiva en tercera persona. Algunas pequeñas misiones se adaptan perfectamente al uso de esta cámara, pero su inclusión es más bien anecdótica: la mayor parte de las acciones se ejecuta más cómodamente desde una perspectiva elevada.



Las ciudadelas suelen estar ubicadas en elevaciones del terreno.

Tu personaje va progresando según se desarrolla la campaña. Debes controlar su evolución desde una hoja de personaje (muy completa) en que se incluyen sus habilidades y características. Nada de esto es simple cosmética, pero la médula del juego son sin duda sus combates.

Spellforce es sobre todo un juego de estrategia. Un buen juego de estrategia. Clásico en su diseño y dinámico y frenético en su desarrollo. Existen siete tipos de recursos diferentes. Cuatro de ellos básicos, el resto más específicos y útiles para determinadas unidades y edificios. El proceso de recolección de



Tu avatar es fundamental en el transcurso de las batallas.



La orografía juega un papel determinante en tus estrategias.



Aunque lo parezca, no bailan la danza de guerra maorí.

Como buen general, debes pasar revista a tus tropas.

estos recursos es el típico en estos casos, con la salvedad de que los peones no suponen un gasto extra. Los árboles tecnológicos a desarrollar no son demasiado enmarañados. Llegar al último eslabón de cada rama no supone demasiado contratiempo si dispones de los recursos necesarios.

El manejo de las tropas está perfectamente resuelto. La asignación de grupos y la posibilidad de reforzar la mayoría de las acciones con muy pocos clics de ratón facilitan la adaptación al juego y el pleno disfrute de sus refriegas.

CRISOL RACIAL

El equilibrio entre razas está correctamente solucionado. Las facciones enfrentadas tienen unidades muy similares y ninguna de ellas se beneficia de ningún elemento desequilibrante. Aun así, la forma de adquirir nuevas construcciones y unidades es bastante anómala. El héroe recogerá runas durante su exploración (o en los mercados) y serán éstas runas las que otorguen nuevas construcciones y unidades. Toda esta gestión de runas se administra desde la más que completa hoja de personaje e inventario.

SUS ELEMENTOS DE ROL TIENEN UN PESO MÁS QUE ANECDÓTICO EN LA FÓRMULA DE JUEGO

La impresión global que transmite *Spellforce* es de ser un juego notable pero quizás no del todo indicado para los estrategas más avezados. Algunos problemas en su diseño y concepción entorpecen considerablemente el componente estratégico del producto. Para empezar, las batallas en que se concentran muchas unidades suelen degenerar en un caos de casi imposible gestión. El control de formaciones no parece ser el más indicado para el número de combatientes que podemos controlar y las órdenes que podemos asignar a estos grupos son a todas luces insuficientes. Todo se limita a ordenar atacar o moverse. Otras acciones como cubrir, seguir o patrullar son imposibles de realizar. Esto limita considerablemente muchas estrategias. Otro desliz destacable es la ausencia de un modo escaramuza, ya que resulta muy frustrante no poder jugar una partida rápida en cualquier momento sin tener que enfrentarse a la campaña. La única solución es echar mano del apartado multijugador. Sencillo y resultón, sin opciones realmente destacables.

Quizás esta retahíla de inconvenientes pueda parecer disuasoria, pero lo cierto es que sólo afecta a la faceta más puramente estratégica del juego. Aun sin depurar todo lo señalado, el juego mantiene el interés en todo lo alto. La larga campaña individual (cerca de 100 horas) compensa en gran medida la ausencia de diferentes formas de enfrentarnos a *Spellforce*.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	8	
Internet	8	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.spellforce.com	

VEREDICTO

Una mixtura entre estrategia y rol que tal vez no convenza del todo a estrategas consumados pero que destaca sobre la media en la mayoría de sus aspectos. Por una vez, la aportación de una dosis discrecional de buen rol ha aportado profundidad a una fórmula basada en la estrategia en tiempo real.

8



Desde el Monumento del Héroe puedes invocar a tus lugartenientes.

Desde el inventario tienes acceso a toda la información necesaria.

DESARROLLADOR: POP TOP SOFTWARE
EDITOR: VIRGIN PLAY PRECIO: 49,95 € PEGI: +3





RAILROAD TYCOON 3

Sorteando el socavón

¿Acaso te creías que **gestionar una compañía ferroviaria** era sólo cuestión de ponerse la gorra y tocar el silbato? Pues no, la cosa tiene muchos más bemoles. **Exige mente matemática y nervios de acero**. La gestión sobre raíles se las trae.

PopTop Software se ha esforzado en esta secuela en pulir elementos de la interfaz, automatizar algunas de las operaciones y ampliar el abanico de opciones comerciales. El enfoque del juego vuelve a ser el habitual: se trata de obtener resultados mejores que los de la competencia y realizar una serie de objetivos concretos en un espacio de tiempo limitado. El entorno del juego es un universo en evolución continua, así que las opciones de hacer negocio se van ampliando a medida que avanzas.

En el escenario encuentras dos tipos de recursos: materias primas y productos elaborados. Un sistema de colores te permite ver en qué lugares concretos puedes hacerte con las manufacturas a buen precio y cuál es el mejor sitio para venderlas. Por supuesto, para explotarlos debes disponer de la infraestructura adecuada. Eso supone construir kilómetros y kilómetros de vías férreas para cubrir las rutas más rentables y hacer llegar mercancías a los lugares en que decidas instalar paradas. Tienes la opción de decidir con qué cargas los convoyes de cada ruta concreta o dejarlo en manos de la inteligencia artificial. En el primer caso, puedes obtener beneficios mayores, pero la automatización hace que el juego resulte bastante más ágil, aunque sea a costa de quitarle parte de su aliciente.

▸ La gestión va mucho más allá de los raíles.



▸ Evitar la saturación de las vías es una de las claves del título.

▸ Cada una de las estaciones dispone de una zona de influencia.

EL TREN DE LAS 3D

Tal vez el detalle más espectacular de la nueva entrega sean sus entornos 3D, que permiten estudiar mejor los trazados de las líneas férreas y desplazarse por los escenarios para seguir de cerca la trayectoria de los convoyes. Está claro que se trata de un intento de dar más aliciente y más dinamismo al juego y superar, hasta cierto punto, los límites de la fórmula tycoon. Del resultado de pequeñas innovaciones como ésta depende el futuro de un género.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIII 650 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera española)

Web www.railroadtycoon3.com

VEREDICTO

No puede decirse que esta saga ferroviaria de gestión al detalle haya cambiado mucho desde sus inicios. Aun así, la entrega en curso incorpora inteligentes cambios en la interfaz, un nuevo entorno gráfico y un sistema de gestión un tanto simplificado. El resto sigue en la línea de siempre.

8



▸ No faltan transiciones día noche y cambios climáticos.

DESARROLLADOR: TEAM 17
EDITOR: ACCLAIM PRECIO: 44,95 € PEGI: +3

WORMS 3D

Anhelados anélidos

¿Alguien recuerda un juego de tanques y escenarios deformables que se titulaba ***Scorched Earth?*** Pues bien, **en él se inspiraron los gusanos** guerrilleros **de Team 17**. Luego, su **sentido del humor y** su **mala leche** acabaron de catapultarles al estrellato.



Recoger las cajas te permite aumentar tu arsenal.



El *Worms* de hoy y de siempre consiste (para aquellos que no lo sepan) en un duelo sin cuartel entre dos equipos de gusanos que manejan un arsenal de armas nada convencionales. El objetivo principal es acabar con los gusanos del equipo contrario, pero hay que tener en cuenta que el efecto de las armas se hace notar también en los escenarios. Además, en cada disparo, debes tener en cuenta la potencia y el ángulo e incluso la dirección del viento. Por supuesto, hacer todos estos cálculos en un escenario tridimensional es mucho más difícil, por lo que había una cierta expectación por ver cómo acababa resolviéndose.

La primera impresión resulta inmejorable: la peculiar estética de cómic del juego original se ha conservado perfectamente. Y sin necesidad de echar mano del *cel-shading*.

El control de los gusanos con ratón y teclado resulta intuitivo y no tardas en descubrir que el doble salto permite superar sin dificultad cualquier obstáculo del escenario. Sin embargo, la cosa se complica cuando hay que calcular el ángulo de tiro, su potencia y la dirección del viento en un entorno 3D. La solución pasa por hacer uso de la opción de apuntar en primera persona. Aun así, ya puedes olvidarte de los increíbles tiros parabólicos con el bazuca, sobre todo si hay viento, ya que resulta casi imposible hacerlos a ojo.

Así es como los gusanos vivieron su Día D particular.



El Puño de Fuego es ya un clásico. Y muy útil, por cierto.

GUSANO SOCIAL

En fin, que el juego conserva la jugabilidad de siempre. Los nuevos retos que plantea pueden resolverse con algo de práctica y explorando las posibilidades que dan los niveles de zoom y las diferentes cámaras. Con todo, los gusanos a los que te enfrentas tienen una IA algo deficiente. Nada que no se resuelva montando una partida contra adversarios no tan artificiales.

Además, el modo multijugador permite esta vez una personalización total del juego y Team 17 tiene previsto colgar de su web oficial un editor de escenarios. Así que, no lo dudes, hay gusanos para rato.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.worms3d.com

VEREDICTO

Prueba superada: los gusanos han ganado en volumen y los quilitos de más les sientan de maravilla. El juego sigue teniendo un atractivo irresistible, sobre todo en su modo multijugador, y eso es algo que no estropean ni la floja inteligencia artificial ni algún pequeño problema de control.

8

DESARROLLADOR: EA PACIFIC
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 44,95 € ADESE: +18



Command & Conquer GENERALS

La guerra es bella

No hablemos del ayer más de lo imprescindible: ***Command & Conquer* lo ha sido todo para** el género de **la estrategia**, eso está claro. Lo que aquí se ventila es si la saga **tiene o no un espléndido presente** que añadir a su inmejorable pasado.

Empecemos por despejar algunas dudas: *Command & Conquer: Generals* no es un juego revolucionario. Tampoco lo pretende. La suya es una apuesta a ras de suelo: adopta un estilo de juego tradicional y lo pone al día con una oportuna transfusión de la sangre que han venido aportando los nuevos referentes del género de la estrategia.

Aun así, no faltan novedades. La primera, la más aparente, el salto a esa tercera dimensión que se ha convertido en el territorio natural de la estrategia moderna. Apenas afecta a la jugabilidad, pero sí puede calificarse de éxito rotundo a nivel estético.

Pero lo que da al juego una personalidad diferenciada con respecto al resto de la saga es la presencia de los generales de cada ejército. Sus habilidades son el complemento perfecto a la gran variedad de unidades de cada ejército. Cada bando destaca en algún aspecto. Los americanos disponen de la mejor fuerza, los chinos exhiben blindados gigantescos y los terroristas, multitudes de fanáticos. El equilibrio entre ellos es una de las grandes bazas del juego, pero la poca destreza de la inteligencia artificial tiende a desequilibrarlo un poco, ya que la máquina rara vez saca partido de las posibilidades de que dispone. Completar las tres campañas en el nivel de dificultad normal es increíblemente fácil, con lo que es recomendable apostar por los niveles más altos, sobre todo si eres un estratega curtido.

LA OTRA DIMENSIÓN

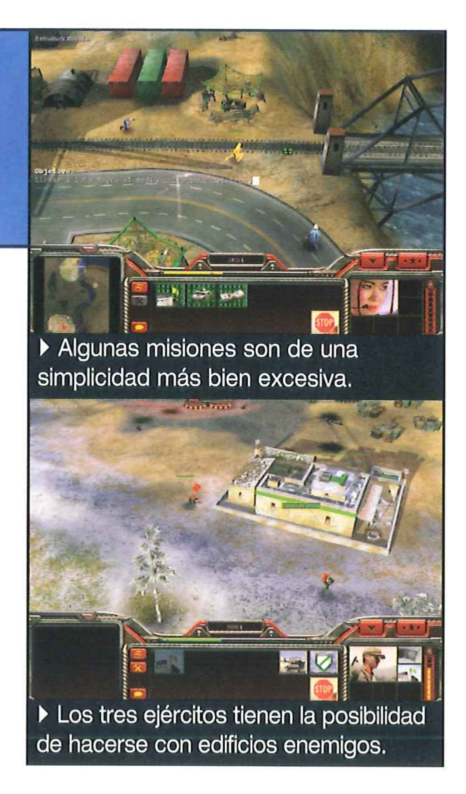
Hasta aquí, el juego nos ha dado motivos para la alegría, pero no para el entusiasmo.



El derribo de presas es una constante en el juego.



Los mecheros gigantes son marca de la casa, cien por cien *C&C*.



Algunas misiones son de una simplicidad más bien excesiva.



Los tres ejércitos tienen la posibilidad de hacerse con edificios enemigos.

Las tres campañas pueden acabar pareciéndote simples tutoriales, por su brevedad y falta de complicaciones. Si a ello unimos una inteligencia artificial decepcionante tanto en las misiones de la campaña como en las escaramuzas, parece claro que el juego sólo puede llegar a la excelencia en sus opciones multijugador.

Y sí, llega. Y entusiasma. Es realmente una gozada jugar a *Generals* enfrentándose a otros jugadores humanos. Una lástima que el modo individual no brille a tanta altura.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.ccgenerals.com

VEREDICTO

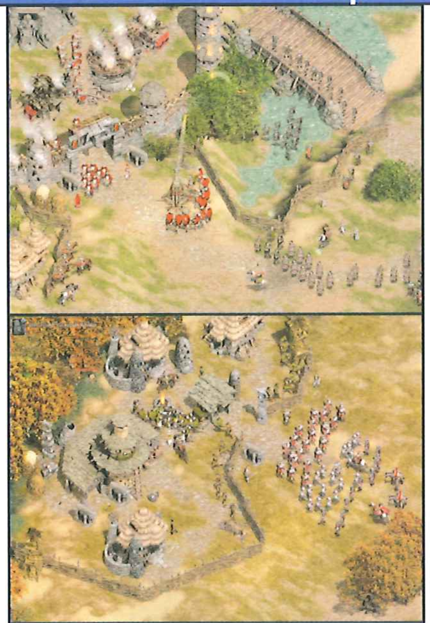
Un juego controvertido. Por un lado se han incorporado una serie de detalles (gráficos y relacionados con el sistema de juego) que encajan bien, y la magia se mantiene intacta. Por otro, los problemas relacionados con la inteligencia artificial y el diseño de campañas impiden hablar de una obra maestra.

7,5

IMPERIVM II La conquista de Hispania

- DESARROLLADOR: HAEMIMONT GAMES
- EDITOR: FX INTERACTIVE
- PRECIO: 19,95 €
- PEGI: +12

Los íberos siguen en su cerro, **asilvestrados y montaraces.** Ha llegado el momento **de avanzar** hacia el sur **al mando de las legiones** del Imperio.



Hace un año, el primer *Imperivm* nos dio la oportunidad de resistirnos a los romanos o conquistar la Galia echándole un cable al ilustre Julio César. Ahora el conflicto se traslada más al sur, a la península Ibérica. Se acabaron los quesos cremosos y llega la hora de la tortilla de patata.

Con el nuevo escenario, aparecen también nuevas civilizaciones, los íberos y los cartagineses, que se van a unir a galos y romanos. Todos ellos harán avanzar una trama basada en acontecimientos históricos, empezando por la invasión de Sicilia, el paso de los Alpes o el sitio de Numancia.

Dispondrás de dos campañas, una con los cartagineses y otra con los romanos. La primera se va a basar en las andanzas del caudillo Aníbal Barca y consistirá en marchar sobre Roma cruzando Pirineos y Alpes con elefantes incluidos. Con Roma, deberás desembarcar en tierras hispánicas y quebrar la resistencia de íberos y cartagineses.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 600 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.fxplanet.com



Mejorar lo mejorable y quedarse con lo que ya funcionaba. Ésta es la sabia política de *Imperivm II*.

SIN PUNTUAR

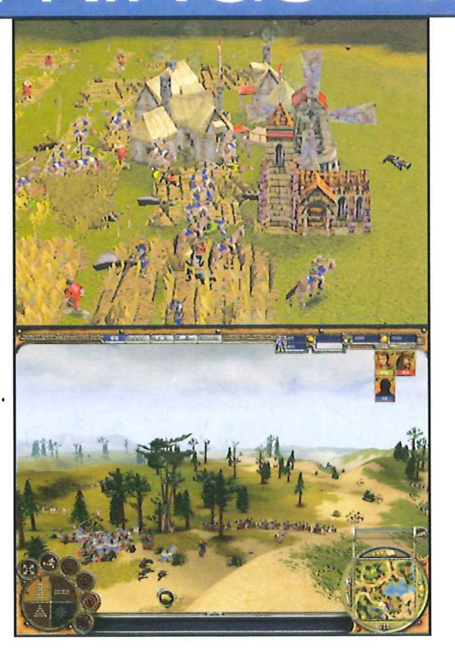




WARRIOR KINGS Battles

- DESARROLLADOR: BLACK CACTUS
- EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
- PRECIO: 9,95 €
- ADESE: +13

Buenos y malos llevan a la greña **desde la Prehistoria**. Nada más natural que un enfrentamiento **a pecho descubierto** entre malos muy **malos y buenos** muy buenos.



La nueva entrega de este juego de estrategia moral viene repleta de cambios. A los tres alineamientos (celestial, infernal y tecnológico) que incluía el primer juego, se unen dos más, el bien tecnológico o el mal tecnológico, que son cruces entre la opción neutral del primer juego y las dos opciones "morales".

Con este par de incorporaciones, se ha mejorado la jugabilidad y ampliado las opciones disponibles a la hora de plantear estrategias de partida. Como en el primer juego, tu alineamiento no viene predeterminado, depende del tipo de edificios que vayas construyendo. El hecho de que existan opciones intermedias hace que el juego gane en matices y que te sea más fácil cambiar de planteamiento general y pasar gradualmente, por ejemplo, de tecnófilo malvado a tecnófilo a secas. El juego cuenta con una campaña. Tu objetivo: conquistar la región de Telemagna, dividida en varias zonas.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 900 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.warriorkingsbattles.com



El equilibrio entre unidades y la diversidad de opciones hacen de él un título a tener en cuenta.

7,5

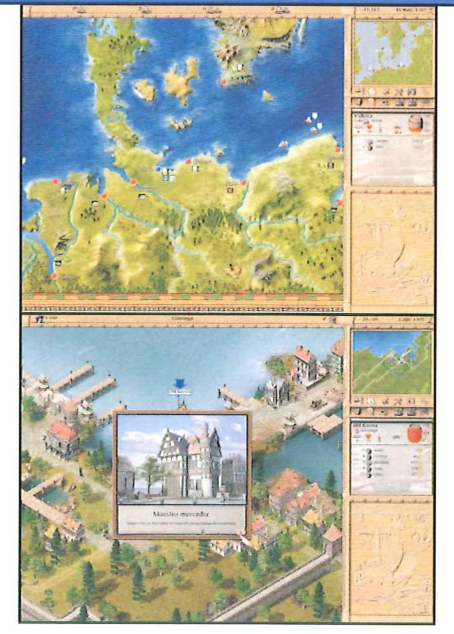


PATRICIAN III Imperio de los mares

- DESARROLLADOR: ASCARON
- EDITOR: FX INTERACTIVE
- PRECIO: 19,95 €
- PEGI: +3

¿Tan difícil es la economía? Como le dijeron a Zapatero, nada que no se aprenda en un par de tardes. ¿Quieres prosperar? Pues **es cuestión de ir** navegando, **produciendo** y desarrollando ciudades.

Una de las sagas clásicas de la gestión comercial llega a su tercera entrega, centrada en las relaciones comerciales entre los miembros de la medieval y renacentista Liga Anseática. Se trata de un simulador de gestión empresarial riguroso y profundo que también tiene en cuenta aspectos políticos y diplomáticos. El juego consta de cinco campañas, partidas aisladas y un extenso tutorial. En el caso de las campañas, cada una te plantea un reto concreto que debes lograr en un tiempo limitado. La fórmula que utilices para lograrlo es cosa tuya.



Patrician III incorpora cambios sustanciales respecto a anteriores entregas de la saga que aportan mayor profundidad estratégica. Sin embargo, sigue siendo un juego de desarrollo lento en el que progresar económica y políticamente cuesta sangre, sudor y lágrimas.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 233 MHz	PII 400 MHz
Memoria RAM	32 MB	64 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador

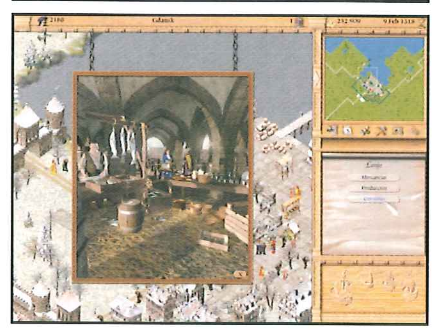
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.fxplanet.com/p046

Introduce mejoras en muchos aspectos y ofrece un desarrollo de los acontecimientos más verosímil. **7,5**



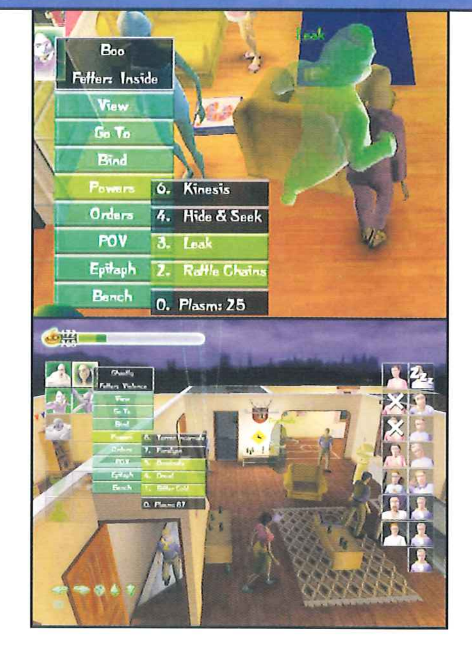
GHOST MASTER

- DESARROLLADOR: SICK PUPPIES
- EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
- PRECIO: 39,95 €
- PEGI: +7

El coco, el hombre del saco, los espíritus perversos. **Los fantasmas**, los de toda la vida, **ya tienen juego**. Asustando, que es gerundio.

En *Ghost Master* eres el malo. Esencialmente, lo que hay que hacer es asustar, convertirte, como muy bien indica el propio título del juego, en un Maestro de los Fantasmas. Para ello, se sitúa en un escenario (locales encantados, desde residencias de estudiantes a hospitales) en el que los personajes principales (fantasmas del más variado pelaje) deben asustar a una serie de personajes secundarios.

El planteamiento es sencillo, lo interesante, por lo menos en teoría, es la cantidad de posibilidades a que da lugar. Obviamente, uno no consigue el mismo efecto utilizando a un fantasma especializado en telequinesia que a otro al que le chifle estropear los electrodomésticos. Antes de cada partida, puedes acceder a una pantalla de selección de fantasmas. Al ser las posibilidades tan numerosas, el ordenador te da ventaja: pincha sobre la opción de recomendado y la inteligencia artificial de tu PC configurará el ejército de fantasmas idóneo para cada tipo de situación.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

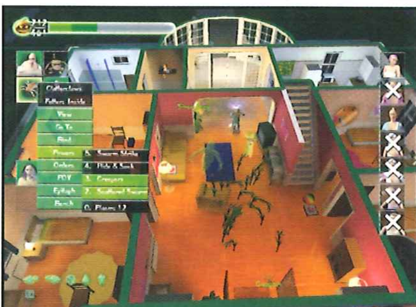
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.ghostmaster.com

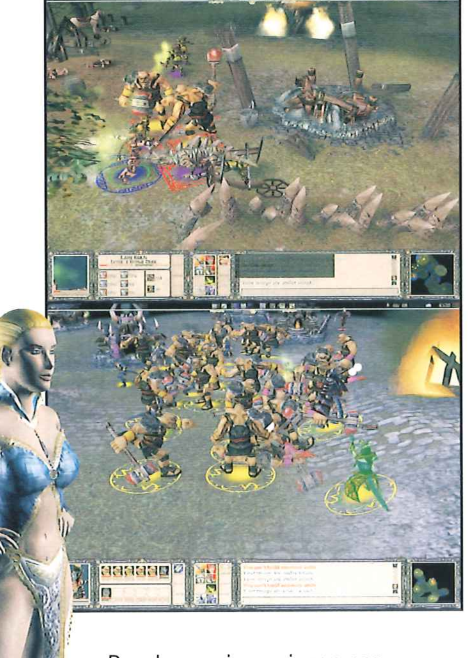
Un juego con personalidad. Esta recreación cómica del mito de la casa encantada es original y divertido. **7,5**



LORDS OF EVERQUEST

- DESARROLLADOR: RAPID EYE
- EDITOR: UBISOFT
- PRECIO: 44,95 €
- PEGI: +12

Vienen de un mundo persistente y podría pensarse que la estrategia les viene un poco grande. Pero **es conmovedor su buen aspecto** y su forma de agruparse.



El juego añade pinceladas de rol (discretas pero bien visibles) a su diseño global estratégico. Las tres campañas cuentan con un héroe sobre el que gira la trama. Lo escoges al principio y son sus habilidades las que determinan el nivel de dificultad. Según avanza la partida, el héroe va mejorando, adquiere habilidades nuevas y desarrolla las que ya tenía. Lo mismo ocurre con las unidades de a pie, que aumentan su eficacia si entran en combate a menudo y salen airosos.

Por desgracia, un juego con indiscutibles virtudes como éste se ha quedado por debajo de su potencial. Tal vez se ha apostado en exceso por la estrategia relámpago y se ha prescindido de elementos que podrían aportarle algo más de profundidad. Lo mejor que tiene es la base de *EverQuest*.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

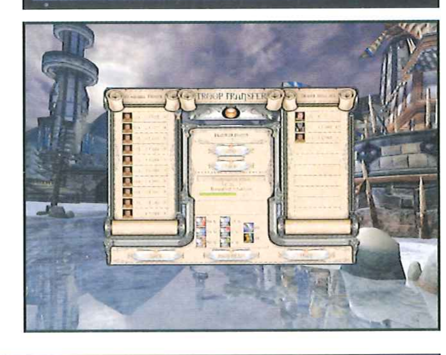
Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.lordsofeverquest.com



Buenos gráficos y acción desbordante son los principales atractivos de esta versión estratégica de *EverQuest*. **7**

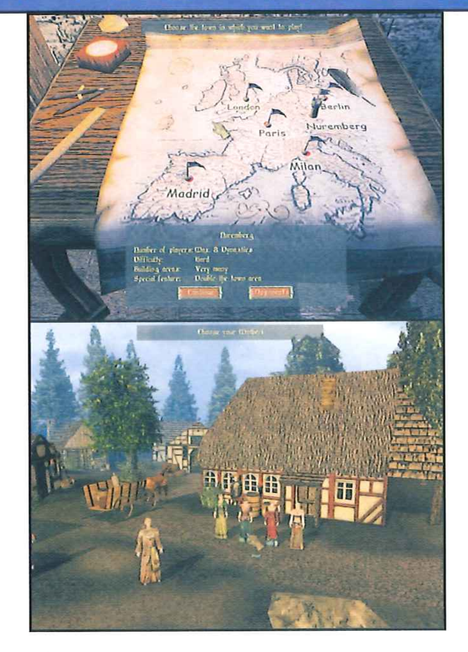




EUROPA 1400 The Guild

- DESARROLLADOR: 4HEAD STUDIOS
- EDITOR: NOBILIS IBÉRICA
- PRECIO: 44,90 €
- PEGI: +3

A lo largo de los siglos, lo que **ha mandado** ha sido la puñalada en la espalda y **la lucha descarnada por el poder**. Como debe ser.



Europa 1400: The Guild llega sin bombos ni platillos, con un historial de desarrollo que no hace esperar grandes cosas y con una ambientación que no augura nada bueno (¡otro juego de gestión situado en la añeja Europa!). Pero los prejuicios se desmontan al cabo de un rato. De un buen rato, eso sí, porque *Europa 1400* no es un juego de primeras impresiones. Por suerte, el juego ha sido editado en España junto con la primera expansión, que añade nuevas opciones y profesiones y que, al mismo tiempo, eleva el nivel gráfico del conjunto. Nuestro consejo, si no quieres recibir una sonora bofetada visual, es que te instales de inmediato la ampliación sin pasar por la casilla de salida.

Al final, la riqueza de opciones acaba aportando una profundidad y un carácter adictivo que compensan con creces sus defectos. Eso sí, a cada uno le tocará decidir si está dispuesto a tolerar unos gráficos deslucidos y una interfaz tosca para adentrarse en un mundo de intrigas y comercio profundo como pocos.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.the-guild.com

Apunta en la dirección de *Republic*, pero pasando de una democracia corrupta a una urbe preburguesa. **7,5**





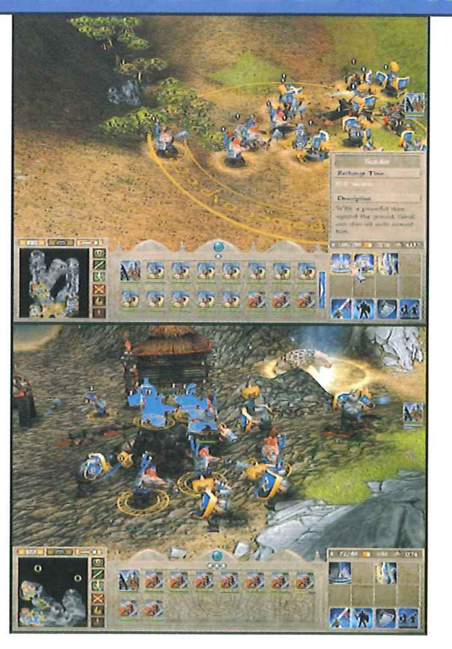
LA GUERRA DEL ANILLO

DESARROLLADOR: LIQUID ENTERT.
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 44,95 €
PEGI: +12

No esperes cruzar escenarios al mando de un esforzado puñado de orcos. Vas a necesitar **muchas unidades** y hasta **algo de magia**.

A grandes rasgos, el juego consiste en acumular unidades y enviarlas al frente. Entre las más poderosas, destacan héroes como Frodo, Legolas o Gandalf, que disponen de un amplio repertorio de habilidades especiales.

El juego resulta bastante dinámico, en la línea de *Warcraft II* o *Battle Realms*. La mayoría de las misiones consisten en construir un campamento, recolectar recursos para generar unidades y pasar al ataque. Unas pocas se resuelven con un puñado de hombres que deben asumir objetivos concretos. En líneas generales, se trata de un tipo de estrategia bastante superficial, muy centrada en ejércitos poderosos y combates tan espectaculares como confusos. O sea, idóneo para los que se aburren con juegos sesudos y profundos. Para ellos, para su diversión instantánea, está pensado este título. Los que busquen muchas opciones de juego, profundidad y un buen montón de horas con la vista perdida en el monitor y las neuronas trabajando a un ritmo incesante será mejor que busquen en otro sitio.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla: español
Voces: español

Web www.warofthering.com



El espectáculo, la magia y la diversión inmediata campan a sus anchas, pero también la falta de profundidad. **7**



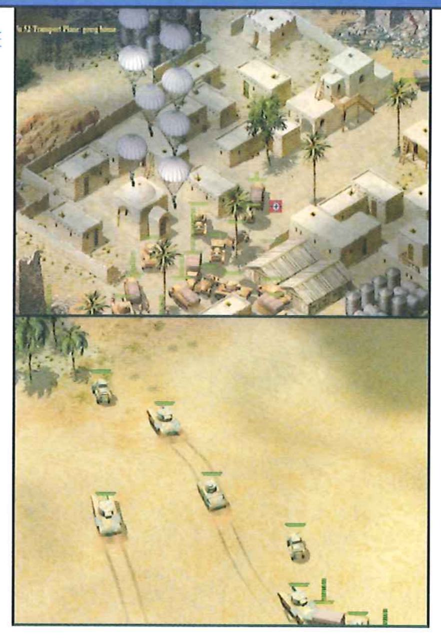
BLITZKRIEG

DESARROLLADOR: NIVAL INTERACTIVE
EDITOR: CDV
PRECIO: 47,95 €
PEGI: +12

Blitzkrieg nos traslada a la Segunda Guerra Mundial con un delicado **menú ideal para estrategas duchos en la materia**.

Las virtudes de *Blitzkrieg* están fuera de toda duda. Variedad y seriedad son sus bazas más importantes. Aun así, como juego de estrategia, no ofrece nada realmente nuevo. Da la sensación de que Nival se ha abonado a un tipo de juego muy concreto para sacarle todo el partido posible, pero que la posibilidad de alterar siquiera una coma los fundamentos del género no entraba en sus planes. Seamos sinceros, uno debe acercarse a *Blitzkrieg* con una idea en la cabeza, la de que va a encontrar un juego serio y efectivo, pero en absoluto revolucionario. No hay una sola característica que no hayamos visto, camuflada de una u otra manera, en anteriores títulos de estrategia en tiempo real.

¿Inconveniente? Sí y no. Los que somos adictos a manejar ejércitos y ganar batallas virtuales agradecemos el esfuerzo por recrear un guerra cada vez más parecida a la realidad. Los que ya estén un poco cansados de este tipo de juegos, no encontrarán en *Blitzkrieg* razones para dejar de lado su desencanto.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

Idioma

Textos de pantalla: español
Voces: inglés

Web www.cdv-blitzkrieg.de



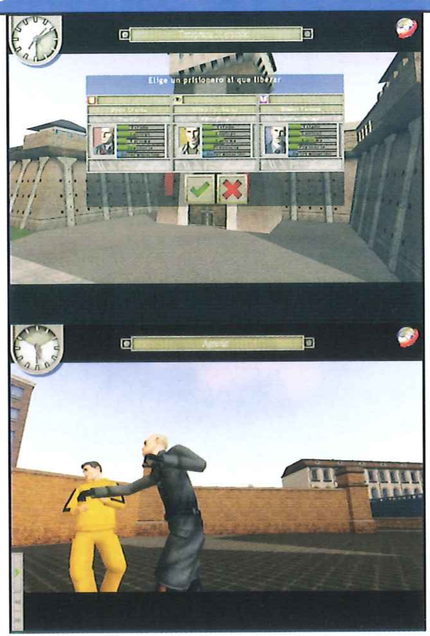
Estrategia de dificultad considerable y un marcado gusto por los detalles históricos. Poco original pero resultón. **7**



REPUBLIC The Revolution

- DESARROLLADOR: ELIXIR STUDIOS
- EDITOR: PROEIN
- PRECIO: 44,99 €
- PEGI: +12

Al final **no fue para tanto, pero** vale la pena destacar que **el juego está bien**, mucho mejor de lo que pronosticaban los agoreros.



Se trata de aprovecharse del clima de inestabilidad que impera en la república para llegar a presidente. La libertad de que dispones para conseguir tan ambicioso objetivo es inmensa: aunque hay un pequeño argumento, éste no condiciona en absoluto tus pasos en el juego. En cuanto empieces, debes centrarte en conseguir cada vez mayor influencia sobre la población y hacerte con el control de las distintas zonas. Esta forma de jugar hace que, en última instancia, el maravilloso motor gráfico y la muy cuidada inteligencia artificial estén del todo desaprovechados. En realidad, cualquier intento de sacarle partido a las posibilidades tecnológicas del juego y el tipo de jugabilidad que ofrece el mapa 3D acaba haciendo que todo se complique mucho. Mejor prescindir de este apartado y centrarse en la planificación estratégica.

Y es que no todas las formidables ideas en que se basa este juego han acabado siendo beneficiosas para la jugabilidad. A veces, da la impresión de que Hassabis y compañía se han pasado de listos y que al juego le hubiese venido bien un poco menos de ambición y más pragmatismo.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	X

Web www.republictherevolution.com

Aunque ha resultado ser menos complejo de lo previsto, está pensado para tipos sesudos y pacientes. **7**



PORT ROYALE Oro, poder y piratas

- DESARROLLADOR: ASCARON
- EDITOR: FRIENDWARE
- PRECIO: 44,95 €
- PEGI: TP

Cuando los negocios van mal, **llega el momento de parchearse el ojo**, armar el navío **y** salir a la mar a **vivir del cuento**. *Port Royale* puede ser un buen destino.



Los creadores de *Patrician II* han cambiado de época y de escenario para ofrecernos este juego ambientado en el Caribe de los siglos XVI y XVII. Si eres de los que suspendían historia, te recordaremos que era la época en que las naciones europeas desarrollaban una intensa actividad comercial con sus colonias. Por entonces, el Atlántico estaba abarrotado de galeones cargados de oro, productos exóticos y esclavos. Y los piratas estaban al acecho.

Esos detalles contextuales son los que hacen de éste un juego diferente, porque la estrategia comercial con trasfondo político es una fórmula que Ascaron ya había explotado antes. El aliciente es la posibilidad de ejercer de bucanero y, en vez de explorar y comerciar, aprovecharte de lo que otros comercian y exploran.

En líneas generales, se trata de un juego algo más variado y divertido que *Patrician II*, aunque sigue su misma fórmula. Las fases de acción aportan ese entretenimiento extra que se agradece cuando tanto comerciar y vagar por mares diversos aburre y agota.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 900 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	X

Web www.ascaron.com/gb/gb_portroyale

Ideal si disfrutas con las fluctuaciones del mercado, aunque las dosis de acción, abordajes y saqueos son escasas. **7**



IMPOSSIBLE CREATURES

DESARROLLADOR: RELIC ENTERTAINMENT
EDITOR: MICROSOFT
PRECIO: 49,95 €
ADESE: +13



Pese a su original planteamiento, *Impossible Creatures* no deja de ser un absoluto deudor de la estrategia en tiempo real de toda la vida. Recolecta los recursos del terreno, conforma tu base, desarrolla docenas de unidades, protégete y lánzate a descubrir el escenario y aniquilar enemigos por doquier. Todo de forma simplificada, sin que tengas que volverte loco controlando mil temas a la vez. Se va al grano desde el principio.

Quizá decepcione a los amantes de la profundidad táctica, pero será un gran divertimento para muchos, que se regocijarán en la belleza de los gráficos, la calidad de las texturas y la espectacularidad de las batallas sin importarles nada más que desarrollar su tecnología.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: 6
- Internet: 6

Idioma
- Textos de pantalla: inglés
- Voces: inglés

Web www.impossiblecreatures.com

El proceso de creación de animales y el modo multijugador son lo mejor de este sencillo y divertido clon de *C&C*. **7**

TRUCOS

Durante el juego, pulsa ñ para abrir la consola e introducir uno de los siguientes códigos:

cheat_coal(9999)	Añade 9999 unidades de carbón
cheat_buildings	Acceso a todos los edificios
cheat_electricity(9999)	Añade 9999 unidades de electricidad
cheat_rank	Aumentar de rango
cheat_killself	Inmolarse

World War II FRONTLINE COMMAND

DESARROLLADOR: THE BITMAP BROTHERS
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 44,95 €



Frontline Command utiliza el motor de *Z: Steel Soldiers* y un tipo de interfaz muy similar. También es un juego de consumo rápido que no se pierde en mares de opciones ni botones. Se ha creado una estrategia de fácil digestión, pensada, casi esencialmente, para que las partidas sean rápidas y equilibradas. La mecánica tiende a resultar tan sencilla como efectiva: avanza por el mapa, acaba con los enemigos y cumple los objetivos.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: 4
- Internet: 4

Idioma
- Textos de pantalla: español
- Voces: inglés

Web www.frontlinecommand.com

Hará las delicias de los estrategas menos duros, aunque algunas misiones se hacen muy lentas. **7**



Magic: The Gathering BATTLEGROUNDS

DESARROLLADOR: SECRET LEVEL
EDITOR: ATARI
PRECIO: 49,95 € PEGI: +12

Battlegrounds no es un intento facilón de aprovechar la licencia *Magic* y seguir vendiendo, pero tampoco es una fiel recreación del juego en el que se inspira. De hecho, combina una acción frenética con una estrategia simple pero efectiva.

Lo más curioso de todo es que el plato se puede comer. Y se disfruta. Su mezcla de acción y táctica desenfrenada funciona con un sistema que de tan sencillo resulta ingenioso. Así, en la gestión del maná y en la cuidada elección de los sortilegios, se esconde un aspecto táctico que no por simple resulta menos eficaz. Además, tener que calibrar estos elementos al tiempo que te mueves por el limitado escenario, atizando a los bichos atacantes, recogiendo más maná y protegiéndote de los ataques, agrega un estrés considerable que se acaba transformando en frenesí cuando los sortilegios vuelan a la velocidad del rayo.

Lástima que *Battlegrounds* no haya sabido librarse de la carga consolera a sus espaldas, con una interfaz muy mejorable y una campaña individual más que limitada. A la vez, no aprovecha las virtudes de su primogénito de cartón: las más de 1.000 cartas del juego coleccionable se han convertido aquí en apenas 70 sortilegios que dan para muy pocas combinaciones.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: 2
- LAN: 4
- Internet: 4

Idioma
- Textos de pantalla: español
- Voces: inglés

Web www.mtggame.com

Buena mezcla de acción y estrategia que queda deslucida por sus limitadas opciones y su carga consolera. **6,5**

Warcraft III
THE FROZEN THRONE

DESARROLLADOR: BLIZZARD ENTERT.
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 29,99 €
PEGI: +12

El rol ha entrado con fuerza en el mundo de *Warcraft*. Esta expansión aporta dos campañas, aunque una de ellas puede jugarse con tres personajes distintos. Cada uno aporta una óptica diferente sobre los mismos acontecimientos, con lo que en la práctica se puede considerar que la expansión incluye cuatro campañas.

Pero son los múltiples detalles que aporta *The Frozen Throne* los que permiten hablar de algo más que una simple expansión con campañas nuevas. Estamos ante una experiencia distinta, con mayor equilibrio, héroes más poderosos y con peso en el curso de los acontecimientos y hasta un guiño a lo que sería un cruce entre *Warcraft III* y *Diablo* que se aprecia, por ejemplo, en el uso del sistema multimapas. Si los aires de renovación que ya soplaban en el juego original te convencieron, espera a ver esto.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIII 600 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web: www.warcraft.com/war3x

Una expansión muy completa, con los alicientes del título original, campañas nuevas y más elementos de rol. **9**

TRUCOS

Durante el juego, pulsa la tecla **Enter** para acceder a la consola de mensajes. Teclea allí los códigos que especificamos a continuación.

Código	Efecto
WarpTen	Construir edificios y unidades
WhosYourDaddy	Modo invulnerable
KeyserSoze X	Obtener X cantidad de oro
LeafitToMe X	Obtener X cantidad de madera
PointBreak	Suprimir el límite de comida
TherelsNoSpoon	Maná ilimitado
StrengthAndHonor	Evita la derrota
Motherland [raza] [nivel]	Sube el nivel de tu raza
AllYourBaseAreBelongToUs	Victoria
WhoIsJohnGalt	Activa la investigación
SharpAndShiny	Activa mejoras
IseeDeadPeople	Retira el velo de guerra
Synergy	Quitar requisitos de las investigaciones

Age of Mythology
THE TITANS

DESARROLLADOR: ENSEMBLE STUDIOS
EDITOR: MICROSOFT
PRECIO: 34,99 €
PEGI: +12

TRUCOS

Para activar los trucos, sólo tienes que pulsar **Enter**, introducir el código en mayúsculas y volver a pulsar **Enter** para cerrar la ventana de chat.

Código	Efecto
JUNK FOOD NIGHT	1.000 de comida
ATM OF EREBUS	1.000 de oro
TROJAN HORSE FOR SALE	1.000 de madera
DIVINE INTERVENTION	Habilitar los poderes de los dioses
L33T SUPA H4X0R	Construir más rápidamente
LAY OF THE LAND	Revelar el mapa
UNCERTAINTY AND DOUBT	Habilita el velo translúcido
MOUNT OLYMPUS	Sube el Favor al máximo
ISIS HEAR MY PLEA	Pelotón de héroes
CHANNEL SURFING	Pasa de nivel
THRILL OF VICTORY	Ganas la partida

Esta expansión aporta una civilización nueva, los atlantes, con la que debuta un dios adicional, Kronos, y seis dioses menores (los titanes) con sus magias y mejoras. Tampoco faltan nuevas unidades que puedes convertir en héroes si acumulas la suficiente experiencia. De todas formas, sólo 12 misiones adicionales saben a poco.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 733 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web: www.microsoft.com/games/titans

Una campaña no muy larga, una atractiva civilización y más dioses son sus principales valores. **7,5**

Civilization III
PLAY THE WORLD

DESARROLLADOR: FIRAXIS
EDITOR: ATARI
PRECIO: 29,95 € ADESE: TP

El pequeño arsenal de opciones nuevas y las ligeras modificaciones funcionan a pedir de boca y hasta mejoran la experiencia solitaria. **8**

Civilization III
CONQUESTS

DESARROLLADOR: FIRAXIS
EDITOR: ATARI
PRECIO: 29,95 € PEGI: +3

Incluye la ampliación *Play the World* y encima añade varias culturas indígenas al invento. Si te gusta la saga, vale la pena invertir en ella. **8,5**

Medieval Total War
VIKING INVASION

DESARROLLADOR: CREATIVE ASS.
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 29,95 € ADESE: +13

Aporta una nueva campaña y mayor jugabilidad a base de incorporar nuevos elementos y remodelar partes del juego para hacerlo más atractivo y compensado.  **8**



Los Sims SUPERSTAR

DESARROLLADOR: MAXIS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,95 €
PEGI: +7



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 266 MHz	PII 450 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

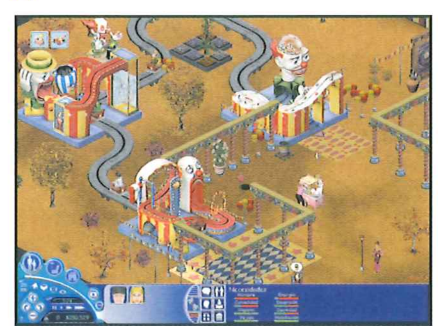
Web www.lossims.com

La expansión Sim con más sustancia. Nuevas situaciones y nuevas metas aseguran horas de juego extra. **7**

Los Sims *Superstar* es una de las expansiones más interesantes que han aparecido desde que *Los Sims* irrumpieron en el mercado. En esta ocasión, no se han limitado a ofrecer nuevos objetos y algún ligero cambio de escenario. Las novedades aportadas alteran la esencia del juego, porque hacen necesaria otra forma de jugar.
Eso sí, el apartado visual no ha cambiado prácticamente nada. Se han añadido los nuevos parches y mejoras existentes, lo que afecta algo (no mucho) al rendimiento general del juego. También se han incluido nuevas melodías y los inevitables objetos extra que van ligados a todas las expansiones. Incluso existen añadidos en la web oficial relativos a *Operación Triunfo*. En definitiva, una expansión original y un soplo de aire nuevo al cada vez más exprimido mundo Sim. Ha aparecido un nuevo huevo de oro, y parece que la insaciable gallinita ya está preparada para una nueva puesta.

Los Sims MAGIA POTAGIA

DESARROLLADOR: MAXIS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,95 €
PEGI: +7



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 500 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.lossims.com

Magia potagia es la última de una larga lista de expansiones. Pero tanto añadido debería tener un límite. **5,5**

El universo Sims no para de crecer. La lista de las sucesivas expansiones para el juego del genial Will Wright empieza a recordar a la de los reyes godos. Colocar a estos seres en situaciones curiosas tiene su punto de diversión, pero todo tiene su límite. Lo que nos hizo gracia una vez puede convertirse en motivo de impaciencia y bostezo.
La mecánica del juego es similar a la ya vista en la expansión anterior, *Los Sims: Superstar*. Tienes que relacionarte con los habitantes de Ciudad Mágica, realizar actuaciones y conseguir lo necesario para realizar trucos cada vez más espectaculares. Como novedad, se han incluido los denominados duelos mágicos (curioso reto entre magos) y una nueva moneda que cuantificará tu avance como hechicero: la magimoneda.
En fin, que a este paso vamos a necesitar bicarbonato a espuertas para curarnos de tanta indigestión de sims. *Magia potagia* sólo convencerá a seguidores acérrimos.



SimCity 4 HORA PUNTA

DESARROLLADOR: MAXIS
EDITOR: EA GAMES
PRECIO: 19,95 € PEGI: +3

Buen añadido para un juego de gestión urbanística que ya por sí solo era más que notable. *Hora punta* nace para darle algo más de cuerda y mayores alicientes al que hoy por hoy (y va para largo) sigue siendo juego de referencia dentro de la simulación para compatibles de grandes urbes. La expansión se centra en el tráfico urbano y las infraestructuras necesarias para racionalizarlo y regularlo según convenga. Una inversión adicional que resulta bastante recomendable para los urbanistas virtuales más ávidos de horas de juego y nuevos edificios y objetivos. **7**



Command & Conquer: Generals ZERO HOUR

DESARROLLADOR: EA
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 24,95 € PEGI: +16

Visto lo que suelen ofrecer las expansiones al uso, está claro que *Zero Hour* se sitúa por encima de la media. Una inteligencia artificial mejorada, multitud de mapas multijugador, unidades originales y un modo torneo altamente adictivo son los principales reclamos de este atractivo lote. Con este oportuno añadido, el último vástago de una de las series de simulación estratégica clásica gana en profundidad y posibilidades de todo tipo. Muy recomendable. **8**

Doce meses de...

AVENTURAS

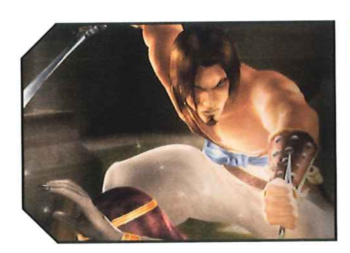
La vida sigue

Falsa alarma: después de todo, las aventuras no se mueren. A juzgar por la producción aventurera de este año, casi diríamos que gozan de excelente salud. Bueno, tal vez la aventura gráfica al viejo estilo sí sufra un más que ligero resfriado, pero los juegos de lo que se ha dado en llamar acción y aventura constituyen hoy por hoy un subgénero potente y saludable.

Dos de las mejores aventuras del año (*Prince of Persia: Las arenas del tiempo* y *Beyond Good & Evil*) son juegos fieles, a grandes rasgos, a la fórmula *Tomb Raider*, con su singular equilibrio entre puzzles, exploración, combate y grandes saltos. También ha habido sitio para el terror entre visceral y psicológico de la serie *Silent Hill* o la vieja aventura narrativa y conversacional, representada por *Broken Sword 3: El sueño del dragón*. Y ha sido un buen año para la producción local: el esperado *The Westerner* acaba de aterrizar en las tiendas y ha resultado ser un producto extraordinario, uno de los títulos que marcan tendencias a seguir en el género.

De cara al futuro, vale la pena constatar que las aventuras activas están en alza y ya han superado su antigua dependencia de Indiana Jones y la señorita Croft. Pero no por ello hay que concluir que el género opta por el mestizaje y renuncia del todo a la pureza: títulos como *Shadow of Memories* demuestran que una buena aventura narrativa puede funcionar tan bien ahora como hace cinco o diez años.

TRES MOMENTOS ESTELARES



EL PRÍNCIPE...

...volvió a calzarse las babuchas y explorar los recovecos del palacio del visir. El retorno a PC del aristócrata persa que inventó las aventuras todo terreno ha sido tal vez la mejor, la más memorable noticia de los últimos meses.

LA PERIODISTA...



...que protagoniza *Beyond Good & Evil* es otra de las estrellas del año. Ella y el cerdo bípedo que la acompaña en el juego han venido a recordarnos que las grandes aventuras suelen ser vividas por grandes personajes.



EL TERROR...

...ha sido otro de los ingredientes destacados. *Silent Hill 3* abre las puertas del futuro para el género de terror y supervivencia, que hace años que no depende en exclusiva de lo que den de sí *Alone in the Dark* y *Resident Evil*.

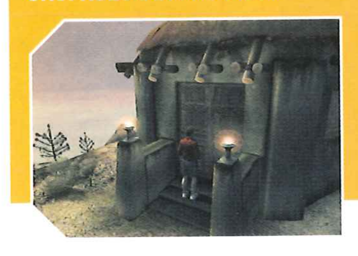














DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL
EDITOR: UBISOFT PRECIO: 49,95 € PEGI: +12



PRINCE OF PERSIA Las arenas del tiempo

Aventuras con babuchas

Sí, **es el aristócrata persa**, el de la faja y las babuchas. **Reinó en los ordenadores de la era arcade**, sacó los colores a más de un jugador que se creía un hacha **y ahora**, década y media después, **vuelve por la puerta grande**.

De entrada, una ligera decepción. Los pequeños problemas de acabado que se apreciaban en la versión que pudimos probar un mes antes de que se editase este juego no se han corregido en el producto final. Lo más molesto (además de alguna que otra superposición de objetos) son los desajustes en el sistema de cámaras. Se ha incluido un modo en primera persona y otro panorámico, y tienes la posibilidad de hacer giros de ángulo variable a golpe de ratón, pero la cámara hace aguas cuando el príncipe queda encajonado en una esquina o un sitio estrecho. En este aspecto, *Las arenas del tiempo* no ha podido superar lo exhibido en otras



El sistema de combate es todo un prodigio de sencillez y comodidad.



aventuras gráficas recientes. En cualquier caso, eso no debe hacernos perder de vista que se trata de un juego excelente, uno de los mejores en su género.

■ MIXTURA GENIAL

La primera gran virtud de *Las arenas del tiempo* es que no pretende inventar la rueda. No, su objetivo es distinto pero igual de loable: convertirse en la síntesis perfecta de todo lo visto hasta ahora en juegos de aventuras y plataformas. Y lo consigue, porque este título encierra en su interior un apabullante entorno tridimensional, digno de la saga *Tomb Raider*, las fluidas animaciones de su antepasado, *Prince of Persia*, el inteligente diseño de niveles de *Super Mario 64* y un argumento tan fascinante como el de *ICO*, la joya aventurera de PlayStation2.

En las escenas de vídeo que introducen la aventura, se ve al príncipe dirigiendo el asalto y saqueo del palacio de un emir rival. En una de las estancias, nuestro aristócrata persa encuentra una daga mágica y un enorme reloj de arena. Engañado por los consejos del malvado visir, el Príncipe une ambos artefactos, con lo que libera las arenas del tiempo, que convierten en zombi a todo el que encuentran a su paso. Este original

▸ El Príncipe salta, corre y anda de puntillas por cornisas estrechas.

▸ La cámara panorámica permite ver los entornos en todo su esplendor.

▸ Un paso en falso y tu personaje se dará un chapuzón de órdago.

▸ No faltan habitaciones secretas donde reponer toda la energía.

▸ Sólo es posible acabar con los zombis si se utiliza la daga mágica.


Los combates contra varios enemigos a la vez son una constante.

No podían faltar los puzzles que implican arrastrar cajas.

arranque da paso a un hilo argumental soberbio, que gana en interés e intensidad capítulo a capítulo y se va desgranando con un notable sentido del ritmo narrativo.

Al juego le sobran virtudes, empezando por el diseño de niveles más perfecto que hemos visto asomar a la pantalla de un PC en mucho tiempo. Los desarrolladores han sembrado los niveles de entornos tridimensionales de proporciones imposibles en los que jardines, fuentes de agua cristalina y lámparas de aceite pronto ceden el paso a abismos inabarcables, salones monumentales y vestíbulos sin fin.

En su interior, trampas, puentes levadizos, escaleras móviles y otros extraños mecanismos de manejo incierto y que, a fin de cuentas, dan forma a los rompecabezas del juego. Entre éstos, hay un poco de todo. Abundan los puzzles que implican tirar de palancas, equilibrar pesos o esquivar enormes rocas. En ocasiones, debes cruzar ciertas zonas en un tiempo limitado. También queda sitio para el uso selectivo de la materia gris, como en la fase en que debes activar un insólito artefacto de seguridad introduciendo la secuencia correcta de signos lunares.

PUEDES VISLUMBRAR ACONTECIMIENTOS FUTUROS Y SALTAR HACIA ATRÁS EN EL TIEMPO PARA ENMENDAR ERRORES

EL SALTO DE LA RANA

El nuevo entorno tridimensional le ha sentado de maravilla al Príncipe. El acné y los limitados movimientos de sus años mozos han dado paso al pelo en el pecho, una frondosa perilla y un espectacular repertorio de movimientos especiales que le permiten realizar todo aquello que Solid Snake, Lara Croft y Sam Fisher sólo podían soñar.

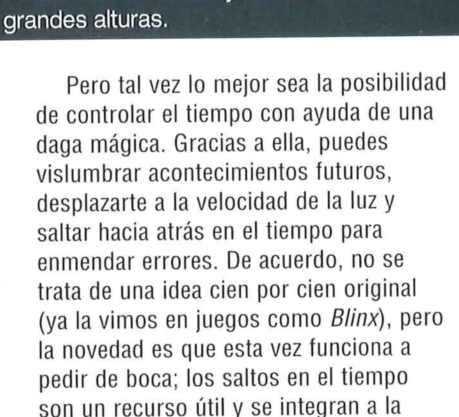
El Príncipe es capaz de correr por las paredes, caminar de puntillas por el filo de los muros o, lo mejor de todo, saltar repetidamente entre dos paredes situadas a escasa distancia para ascender o descender, según necesidad. Protagonista y entorno forman una pareja de baile modélica, con unas animaciones marca de la saga y un sistema de control mediante teclado y ratón que roza el Nirvana de la sencillez, la naturalidad y la comodidad.

Aunque el Príncipe sea el personaje en que se centran los focos, lo cierto es que tiene una compañera de aventura. Se trata de Farah, la hija de un maharajá que fue traída a Persia como esclava. Esta secundaria de lujo controlada por el


La daga mágica se recarga cada vez que liquidas a un zombi.



La fortaleza donde se desarrolla la acción está plagada de trampas.



Abundan los saltos y las acrobacias a grandes alturas.

Activar este artefacto de seguridad requiere mucha paciencia.

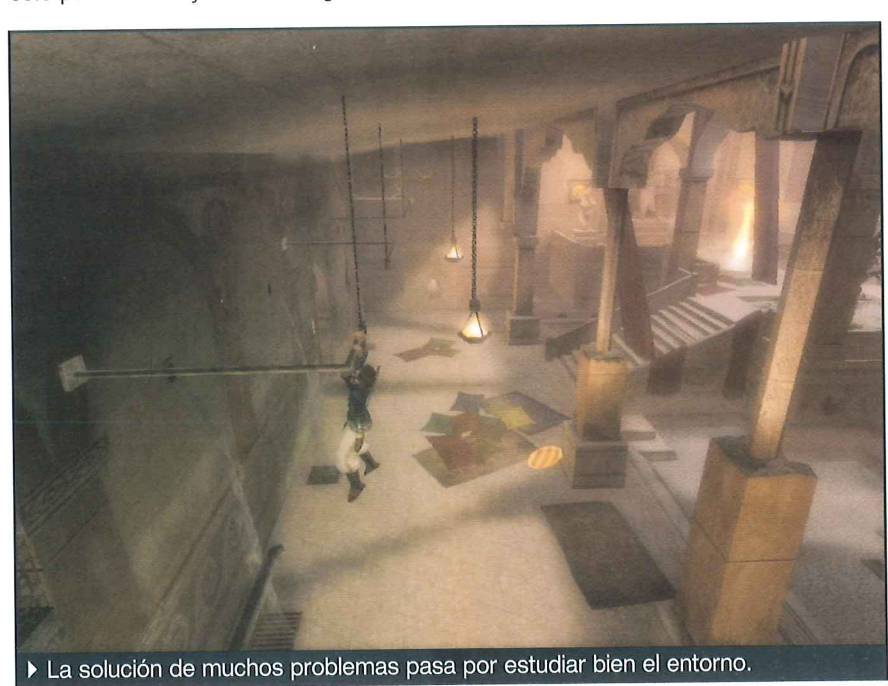
ordenador se une al Príncipe nada más iniciar la aventura. Sin su ayuda, resultaría imposible resolver algunos de los puzzles. Esta fémina también muestra grandes aptitudes a la hora de manejar el arco. Aunque no puede eliminar a los zombis que pueblan la fortaleza (algo sólo posible con ayuda de la daga mágica), sí puede dejarlos aturdidos para que el Príncipe remate la faena.

EL TIEMPO ES ORO

Un error muy frecuente en los juegos de este género consiste en dar por supuesto que los combates no son parte esencial en una aventura. En UbiSoft han optado por otro enfoque: ya que incluimos combates, vamos a hacer que valgan la pena. El sistema de lucha adoptado tiene puntos en común con el del juego de consolas *Zelda: Ocarina of Time* y sorprende por su versatilidad, sencillez de manejo y belleza plástica. Al repertorio ya conocido de golpes mortales, combos y bloqueos varios hay que añadir la posibilidad de realizar ataques simultáneos y ayudarte de elementos del entorno para ejecutar movimientos especiales.

Pero tal vez lo mejor sea la posibilidad de controlar el tiempo con ayuda de una daga mágica. Gracias a ella, puedes vislumbrar acontecimientos futuros, desplazarte a la velocidad de la luz y saltar hacia atrás en el tiempo para enmendar errores. De acuerdo, no se trata de una idea cien por cien original (ya la vimos en juegos como *Blinx*), pero la novedad es que esta vez funciona a pedir de boca; los saltos en el tiempo son un recurso útil y se integran a la perfección en la mecánica del juego.

Como se integra casi todo en este juego, una aventura de lujo que disipa cualquier duda: Jordan Mechner y su equipo han sido capaces de volver por sus fueros. Han pasado casi 15 años desde su debut virtual, pero el Príncipe sigue siendo genio y figura. El porvenir de las aventuras para todos los públicos no depende sólo de lo que haga a partir de ahora Lara Croft. El Príncipe ha vuelto, y conserva su cetro.



La solución de muchos problemas pasa por estudiar bien el entorno.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	

Web www.princeofpersiagame.com



VEREDICTO

A veces un juego puede alcanzar la categoría de obra maestra sin ni siquiera aportar un elemento cien por cien innovador. Pero claro, para eso hace falta combinar con acierto y precisión ideas ajenas y elementos que garanticen una jugabilidad variada y precisa. *Las arenas del tiempo* lo consigue.

9

DESARROLLADOR: REVISTRONIC
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI PRECIO: 29,95 € PEGI: +7



Fenimore Fillmore THE WESTERNER

Elige tu propia aventura

Con apenas **nueve años de existencia**, Revistronic se ha convertido en una de las **principales compañías** de desarrollo españolas. Y esto sólo es el principio. **Viendo la claridad de ideas** con que operan en su última creación, lo suyo **puede ser imperio** dentro de **muy poco**.

Empecemos con un pequeño tirón de orejas: a este juego se le notan las prisas. Es excelente (luego te explicamos por qué), pero tiene ligeros problemas de acabado que enturbian un poco el producto. En *The Westerner*, hay objetos que aparecen y desaparecen, personajes que se acomodan sobre sillas invisibles, labios que se mueven sin que de ellos salga palabra alguna y unos problemas de detección de impactos que hacen que el protagonista se quede bloqueado en ocasiones y no haya más remedio que reiniciar la partida. En fin, una lástima, aunque tal vez esto se corrija en futuros parches.

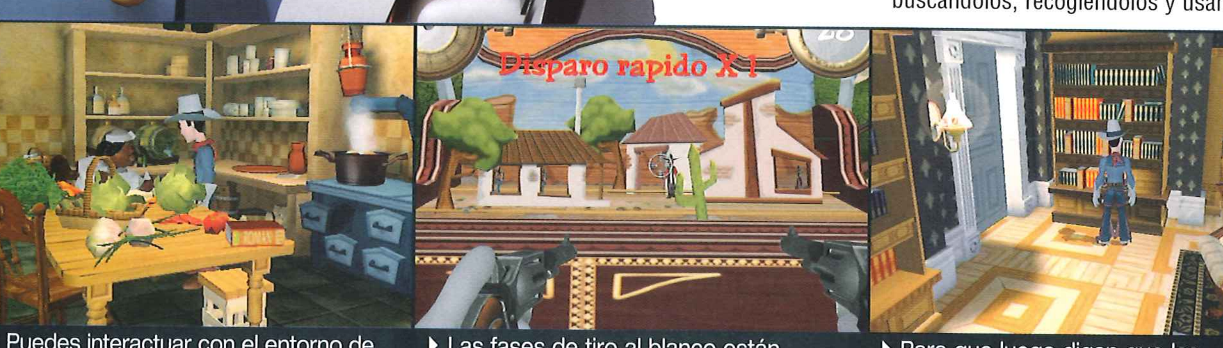
Pero vayamos a lo que sí funciona, que es mucho, casi todo. Bajo una (en apariencia) inofensiva estética de dibujos animados se esconde un guión que rebosa humor de brocha gorda, incorrección política, imaginación desbordante y situaciones adultas llevadas al límite de sus posibilidades. Un western que se inspira, a grandes rasgos, en películas como *Solo ante el peligro, El bueno, el feo y el malo* o *Sillas de montar calientes*

El juego cuenta la historia de Fenimore Fillmore, un pistolero que, sin quererlo ni beberlo se convierte en la única esperanza de unos campesinos a los que están expulsando de sus tierras. Evidentemente, no faltan a la cita la chica, el villano de turno, los pantalones vaqueros, los Colt 45 y los secundarios sobrados de mugre y personalidad.

A LA RICA INTERFAZ

Probablemente, el principal logro de este título resida en su modélica interfaz, perfecta para el entorno tridimensional del juego. Olvídate del pad, olvídate del teclado: *The Westerner* se maneja como las aventuras 2D, exclusivamente con el ratón. A las ya conocidas funciones de andar, hablar, coger y usar (todas ellas, concentradas en tres iconos gráficos), hay que sumar la posibilidad de observar los objetos en primera persona.

También da el pego un sistema de cámaras rico en recursos cinematográficos. A pesar de que la cámara no puede controlarse, existe la posibilidad de desplazar levemente la cabeza del personaje con el ratón para que cambie la perspectiva. *The Westener* utiliza la tradicional fórmula de puzzles que desembocan en otros puzzles. De esta forma, los nuevos objetivos van surgiendo sobre la marcha y el juego te mantiene siempre en ascuas. Eso motiva también que no se tenga sensación de linealidad en el desarrollo de las acciones. La mayoría de fases de puzzles implican interactuar con decenas de objetos buscándolos, recogiéndolos y usándolos



Puedes interactuar con el entorno de manera sencilla y muy intuitiva.

Las fases de tiro al blanco están resueltas con notable eficacia.

Para que luego digan que las aventuras no fomentan la lectura.



▸ La modélica interfaz da resultados óptimos.

▸La América del XIX se convierte en un gran escenario interactivo.

con otros personajes o elementos del entorno. Y aún queda espacio para acciones tan interesantes como atracar bancos, hacer estallar por los aires un puente férreo, emborracharse en desquiciantes duelos de tragos de zarzaparrilla o competir en un concurso de tiro al blanco contra un robot chiflado.

ACCIÓN DE JUGUETE

Siguiendo los cánones de moda actuales, *The Westerner* incluye pequeñas porciones de acción. En momentos puntuales de la aventura, Fillmore se verá involucrado en una serie de tiroteos (por supuesto, sin una sola gota de sangre) cuyo mecanismo se asemeja bastante al de títulos como *Operation Wolf* o *The House of the Dead*. Todo se reduce desplazar un punto de mira por la pantalla, disparar en el momento adecuado y procurar que Fillmore salga de una sola pieza.

Tras saborear las excelencias de títulos como *Silent Hill 3* o *Las arenas del tiempo*, puede que el apartado gráfico de *The*

THE WESTERNER UTILIZA LA TRADICIONAL FÓRMULA DE PUZZLES QUE DESEMBOCAN EN OTROS PUZZLES

Westener sepa a poco. A pesar de ello y de las claras limitaciones del motor gráfico utilizado, los desarrolladores de Revistronic alcanzan con éxito el propósito de crear un entorno tridimensional vivo y convincente. Sobre todo, gracias a la expresiva representación poligonal de los personajes, a unos escenarios cuidados hasta el más mínimo detalle y unas fluidas animaciones que no desentonarían en una superproducción de Pixar.

Hay videojuegos que producen una impresión inicial apabullante. Para que ese deslumbramiento no nos haga perder la distancia crítica, hay que dejar pasar algo de tiempo para ver si las primeras impresiones se consolidan. En el caso de *The Westerner*, la grandeza del juego queda más clara cuanto más lo juegas y más tiempo dedicas a profundizar en él. Revistronic acaba de ganarse un rincón en futuras analogías de la aventura gráfica por hacer lo que ni *Broken Sword 3* ni *Uru: Ages Beyond Myst* lograron del todo: la primera aventura gráfica del nuevo milenio a la altura de la mejor tradición del género.

The Westerner puede considerarse como el pistoletazo de salida de una nueva manera de entender y disfrutar las aventuras gráficas. Una mezcla perfecta entre lo contemporáneo y lo futuro, entre la inmediatez y la accesibilidad de las aventuras presentes y la profundidad y el desparpajo de las aventuras de antaño. El resultado: una obra de referencia, una exhibición de intensidad no apta para cardiacos repartida a lo largo de 15 horas de juego absolutamente inolvidables.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.revistronic.com/games

VEREDICTO

Una de las mejores aventuras gráficas tridimensionales hasta la fecha. La fórmula consistía en recoger lo mejor del pasado y crear un contexto coherente en que pudiese florecer. Pero el caso es que ellos han conseguido lo que todo el mundo puede proponerse pero sólo está al alcance de los elegidos.

9



▸ Las cómicas trifulcas y duelos a trago limpio figuan en el orden del día.

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI PRECIO: 39,95 € PEGI: +18

SILENT HILL 3

El miedo es libre

La aldea de la colina silenciosa vuelve cargada de ese inconfundible aire de terror y pesadilla. Los lectores de *Game Live* decidieron el pasado verano que *Silent Hill 2* había sido la mejor aventura de los últimos meses, y su sucesora **tiene argumentos para aspirar a algo** parecido.

La primera novedad que llama la atención en esta entrega es que los desarrolladores han centrado un poco más la jugabilidad en el uso de las armas. En *Silent Hill 2* se optaba por un estudiado equilibrio entre acción y aventura, pero ahora la apuesta pasa mucho más por masacrar zombis y demás fauna infernal a punta de pistola. De esta forma, el juego se acerca a la fórmula patentada en su día por *Resident Evil*. Abunda el armamento de alto poder destructivo, no faltan munición y botiquines y los combates tienen una presencia destacada. Y eso que, por desgracia, el desarrollo de éstos se hace un tanto incómodo y arcaico, tanto si utilizas el pad como si tiras de teclado y ratón.

Como consecuencia de este cambio de enfoque, los puzzles pierden protagonismo. Y casi diríamos que es una suerte, porque estos pequeños enigmas nunca han estado entre lo mejor de la saga. *Silent Hill 3* no es una excepción a la regla: algunos de sus rompecabezas siguen teniendo soluciones reñidas con la lógica más elemental. De todas formas, es cierto que se ha mejorado en este apartado. Para empezar, ahora abundan las pistas inequívocas y los objetos necesarios están situados cerca del lugar en que debes utilizarlos. Así te ahorras el sentimiento de frustración que producía recorrer una y otra vez los escenarios en busca de esa llave o esa palanca que permitía seguir avanzando, aunque este exceso de facilidades acaba convirtiendo estas fases en un mero trámite.

Tampoco convence del todo el diseño de algunos escenarios. El sistema de alcantarillas con que tropiezas una vez cruzado el centro comercial es un buen ejemplo. Recorres una red de corredores tan interminable como monótona y eso hace que muy pronto se pierda el factor sorpresa que debería obligar al jugador a estar en constante tensión, con lo que se pierde algo del extraordinario ritmo de las primeras entregas.

LO QUE SE DICE MIEDO

Pero hay juegos que no necesitan un acabado perfecto para dejar un excelente sabor de boca, y éste es uno de ellos. *Silent Hill 3* saca un extraordinario partido a la pavorosa atmósfera en que consigue sumergir al jugador. El juego consigue transmitir casi en todo momento la sensación de que eres tú quien vaga por el terrorífico escenario. Tú, con la respiración entrecortada y una inefable angustia que te oprime el pecho, peinando la oscuridad con



Todo está listo para que empiece el banquete. ¿Te apetece un bocado?



La escopeta es un instrumento mortal si se utiliza en distancias cortas.



▸ Hay enemigos que sería mejor no despertar.

▸ Un poco de arte sacro supone un respiro entre tanto horror.



▸ A pesar de tener sólo 16 años, Heather no es el personaje más joven.

tu linterna y con la oreja pegada a esa radio que capta frecuencias de ultratumba.

Como en las mejores películas de terror psicológico, sientes al mismo tiempo el miedo a seguir y la irresistible compulsión de mantener los ojos pegados a la pantalla. Temes lo que te espera tras la siguiente esquina, pero deseas sentir la descarga descontrolada de adrenalina. A ello ayuda ese guión basado en la historia de Heather Morris, una adolescente con poderes sobrenaturales que trata de poner en orden los interrogantes de su pasado al tiempo que sobrevive en la aldea maldita.

EN EL APARTADO TÉCNICO, EL JUEGO SE ACERCA A LO QUE SE PODRÍA CONSIDERAR UNA CONVERSIÓN MODÉLICA

En su aventura, Heather se cruza con muchos otros personajes, empezando por el detective Douglas, una misteriosa mujer llamada Claudia y Vincent, un hombre atormentado por terribles pesadillas. Todos sus rostros están modelados a la perfección, con una notable riqueza de detalles y unas animaciones faciales que expresan en toda su crudeza el abanico de emociones humanas en situaciones límite.

■ TAN LEJOS, TAN CERCA

En el apartado técnico, el juego se acerca a lo que se podría considerar una conversión modélica. Quedan, sin embargo, asignaturas pendientes, como el sistema de control. Y eso que ahora existe la posibilidad de configurar las teclas y optar entre dos tipos de control (en 2D y en 3D). Pero la utilidad de estas mejoras queda un tanto cuestionada por lo lentos, imprecisos y torpes movimientos del personaje.

El nuevo sistema de cámaras pretende ser una mejora con respecto a lo visto hasta el momento. Aun así, se abusa de ángulos muertos y panorámicas frontales y sólo puedes controlar la cámara en contadas ocasiones. Sí ha avanzado mucho el entorno gráfico, que sorprende por su fluidez y alto rendimiento. En cuanto al inventario, se gestiona de maravilla gracias a la ayuda del ratón. Otro detalle a agradecer es que puedes grabar tus progresos en la aventura siempre que desees, algo que no pasaba en la versión para consola.

El peaje que hay que pagar por tan alto nivel técnico consiste en que *Silent Hill 3* sólo se edita en formato DVD. Así que ya sabes, tienes que disponer de un reproductor adecuado.



▸ Hace falta mucho valor para comprobar qué se esconde bajo la sábana.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.konami-europe.com/silenthill3

VEREDICTO

En su intento de llegar a un número mayor de jugadores, la tercera entrega de *Silent Hill* suaviza su fórmula y la acerca a *Resident Evil*. Es decir, menos puzzles y más acción. A pesar de su mejorable sistema de control y del pobre diseño de algunos niveles, el cambio da notables resultados.

8

DESARROLLADOR: UBISOFT
EDITOR: UBISOFT PRECIO: 39,95 € PEGI: +7



BEYOND GOOD & EVIL

Nada de neutralidad

¿Quién dijo que las aventuras se mueren? En los últimos meses se han editado unas cuantas que son **materia lúdica de primer nivel.** Entre esta brillante cosecha, hay incluso espacio para **la obra de** un genio del diseño fantástico como el francés **Michel Ancel.**

Esta nueva aventura con vitola francesa la firma Michel Ancel, uno de los plusmarquistas mundiales del género de plataformas (suyas son las dos primeras entregas de *Rayman*), y desde ya puede aspirar a un hueco entre los mejores. Su secreto es adaptar con equilibrio y sabiduría la receta que hizo grande a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. A saber: combates, exploración, vehículos que manejar y una adecuada interacción con otros personajes y con el entorno. Sin olvidar, evidentemente, un guión que combina toques de comedia juvenil con elementos fantásticos.

El juego te sumerge en la historia de Jade, una joven reportera que acaba de enrolarse en un grupo rebelde llamado IRIS. Esta facción se enfrenta a la invasión alienígena que sufre Hyllis (el planeta natal de Jade) al tiempo que trata de desentrañar un complot en el que están implicadas las máximas autoridades del planeta.

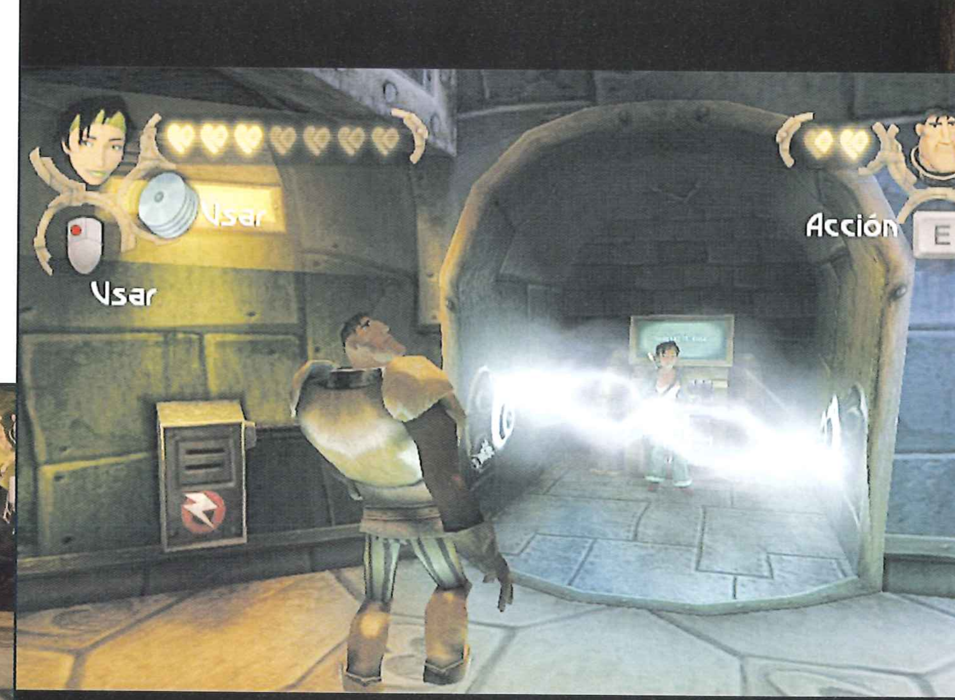
EL DUETO CÓMICO

No hay más que fijarse en títulos como *Las arenas del tiempo* o *Broken Sword 3* para comprobar que las aventuras con un personaje secundario controlado por el ordenador están de moda. En el juego de UbiSoft, aparecen dos: Pey'J y Double-H. Es decir, un cerdo bípedo y gruñón y un patoso soldado de las fuerzas rebeldes. Su función es ir amenizando la aventura con los clásicos comentarios de secundario grotesco y echar una mano en los puzzles que exigen acción combinada.

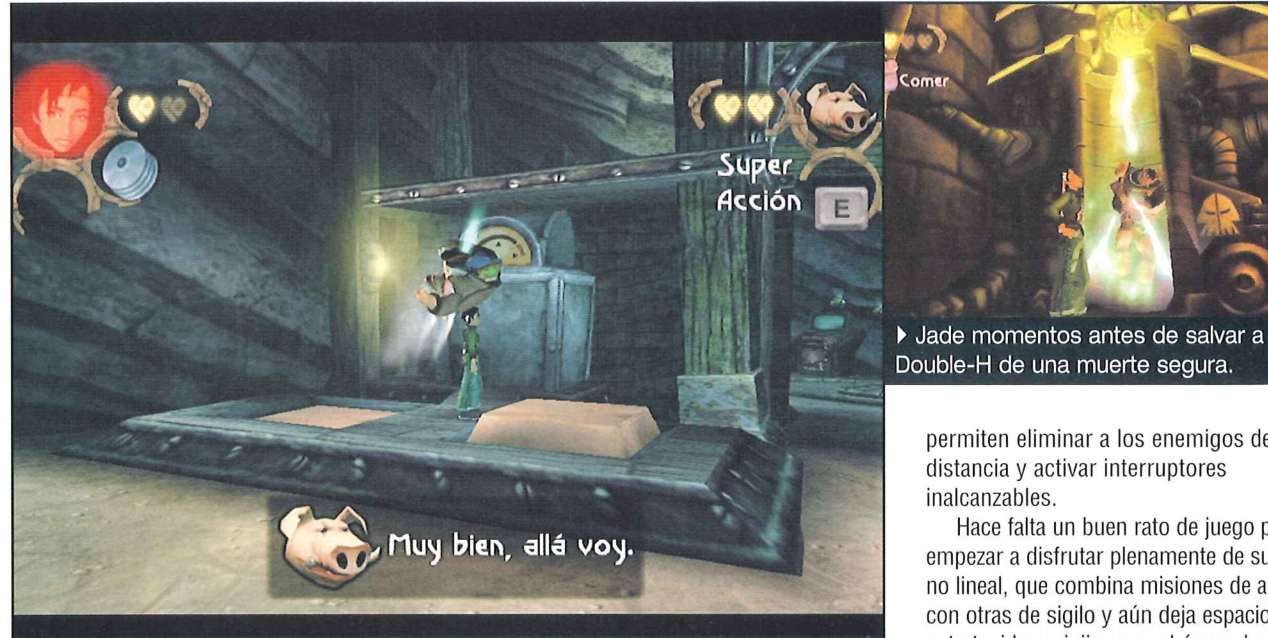
La inteligencia artificial se ocupa del cerdo y el soldado, pero tampoco está de más que tú te encargues de darles alguna que otra orden. Basta con que pulses una tecla para que este par de desechos sociales empujen algún objeto pesado, activen paneles o ejecuten algún ataque combinado junto con Jade.

Estos secundarios con carisma comparten protagonismo con una serie de artefactos tecnológicos. El

▸ Abundan las misiones en las que la acción cede el protagonismo al sigilo.

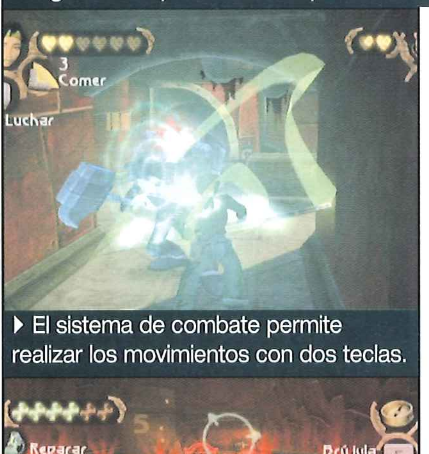


▸ Las consolas que vas encontrando te permiten grabar la partida.



▸ Jade momentos antes de salvar a Double-H de una muerte segura.

▸ Algunos rompecabezas requieren la coordinación de dos personajes.



▸ El sistema de combate permite realizar los movimientos con dos teclas.



▸ El aerodeslizador permite cubrir grandes distancias a alta velocidad.

más importante es la cámara fotográfica, que al principio utilizas para sacarte algo de pasta haciendo fotos de la flora y fauna del planeta para el museo local. No obstante, pronto se convierte en elemento imprescindible para ir recabando pruebas del complot gubernamental cuando te infiltras en territorio enemigo. Es entonces cuando este juego se convierte en uno de los primeros simuladores de periodismo de investigación y denuncia que se recuerdan.

Tampoco está nada mal el aerodeslizador, un vehículo anfibio cuya versatilidad y velocidad

EL JUEGO TE SUMERGE EN LA HISTORIA DE JADE, UNA REPORTERA QUE ACABA DE ENROLARSE EN UN GRUPO REBELDE

permiten alcanzar lugares inaccesibles y cubrir enormes distancias en un parpadeo. Entre trayecto y trayecto, es posible mejorar las prestaciones del armatoste en el correspondiente taller, añadiendo espesor al blindaje o cilindrada al motor e incorporando accesorios para superar los numerosos obstáculos que pueblan el escenario.

FÁCIL COMIENZO

El faro de Hyllis es el escenario en que Jade realiza las primeras indagaciones y encargos. Un entorno diseñado para aclimatarse fácilmente al pad (muy recomendable) y empezar a interactuar con otros personajes. Una vez en las entrañas de la Isla Negra (la primera mazmorra), empiezas a descubrir matices en el sistema de control, como los saltos automáticos (que hacen que *Beyond Good & Evil* se aleje notablemente de la fórmula de los juegos de plataformas), y te familiarizas con el algo desconcertante pero eficaz sistema de combate.

Los enfrentamientos más habituales son los que se resuelven con el Dai-Jo, un bastón de energía que dispone de su propio repertorio de movimientos y ataques. La perspectiva en primera persona entra en acción cada vez que Jade utiliza el lanzador de girodiscos, un guante cuyos anillos de energía permiten eliminar a los enemigos desde la distancia y activar interruptores inalcanzables.

Hace falta un buen rato de juego para empezar a disfrutar plenamente de su trama no lineal, que combina misiones de acción con otras de sigilo y aún deja espacios para entretenidos minijuegos y búsquedas alternativas. La presencia de secundarios con personalidad y algún comentario sarcástico asomando siempre a los labios ayuda bastante a esa inmersión plena en el hilo narrativo. A esto hay que añadir un entorno de juego muy convincente, con ríos, lagos y aldeas recreados con todo lujo de detalle. Las puestas de sol y las noches estrelladas contribuyen a que Hyllis sea uno de los mundos de fantasía informáticos mejor recreados.

Si no fuese porque dura poco (entre diez y doce horas) este juego se acercaría al ideal. Michel Ancel y su equipo han creado un entorno insólito pero muy atractivo, variado y verosímil en el que todo parece posible.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.beyondgoodevil.com



VEREDICTO

Un título en la línea de ambiciosas aventuras como *The Nomad Soul* y *Oucast*. Su principal virtud es haber sido capaz de crear todo un universo de fantasía con su flora, su fauna, su geografía y sus leyes físicas. Además, la jugabilidad combina con fluidez elementos de aventuras, acción y carreras.

8

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI PRECIO: 42,00 € ADESE: +18

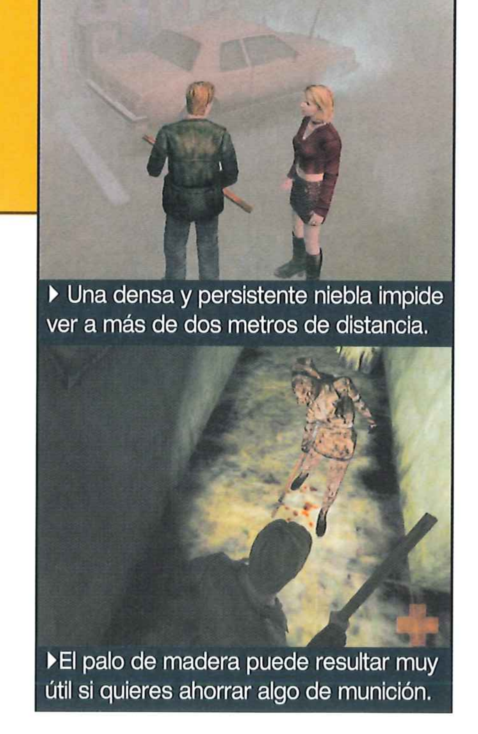




SILENT HILL 2 Director's cut

Miedo pretérito

En menos de un año han aparecido **dos entregas de** la serie ***Silent Hill***. Ante la duda, lo lógico sería apostar por la más reciente, pero tampoco estaría mal que te hicieses con las dos. **Ésta**, pese a ser más antigua, **también resulta muy atractiva**.



Una densa y persistente niebla impide ver a más de dos metros de distancia.

El palo de madera puede resultar muy útil si quieres ahorrar algo de munición.

El juego de Konami es algo así como una versión computerizada de *Twin Peaks*, la inmortal serie de David Lynch. Los hechos se desarrollan en Silent Hill, una pequeña ciudad que fue hace años un popular destino turístico y que en la actualidad en un lugar deprimente y fantasmal, cubierto por una espesa niebla. Los pocos habitantes que aún se atreven a residir en semejante infierno viven acosados por seres de ultratumba que campan a sus anchas por las calles y las casas del pueblo.

Eddie es un gordinflón al que sólo preocupa saciar su voraz apetito.

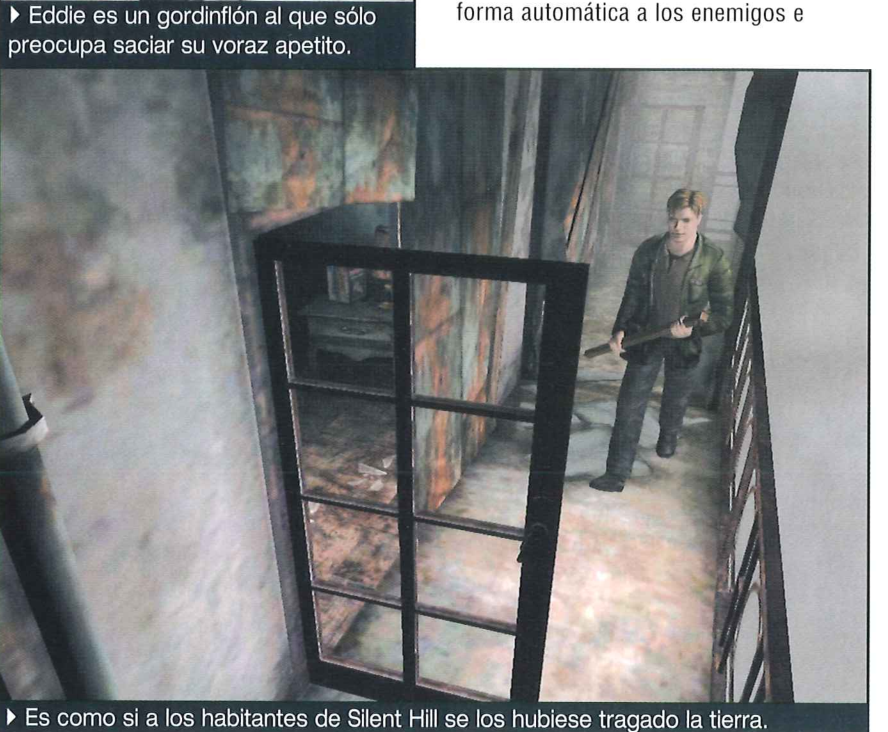
Al igual que en la saga *Resident Evil*, *Silent Hill* se basa en un sistema de objetivos concretos y puzzles que se suceden a un ritmo continuo pero no abrumador. La mayoría de las veces, la acción se desarrolla en pequeñas zonas claramente delimitadas, como hospitales, hoteles, parques o prisiones que no podrás abandonar hasta que no hayas cumplido con todos los objetivos del área.

LÓGICA Y CONTROL

Otros ingredientes, como los puzzles lógicos, el sistema de inventario o los mapas, ofrecen también muchas similitudes con la obra de Capcom. Pero las diferencias son sustanciales, y afectan a las áreas en que más cojeaba el segundo de estos títulos: el control del personaje y en el sistema de combate.

La precisión en el control asegura unos combates cómodos (que no fáciles) en los que tu personaje se encara de forma automática a los enemigos e incluso es capaz de realizar un práctico movimiento lateral, lo que en los juegos de acción en primera persona se conoce como *strafe*.

Eso sí, toca lamentar la falta de novedades apreciables en esta versión PC. *Silent Hill 2* hubiese alcanzado cotas de calidad estratosféricas con puzzles algo más variados y adaptados al jugador de PC, escenarios y personajes con un mayor grado de interactividad. Pese a estas deficiencias, aglutina gráficos de ensueño y ritmo narrativo prodigioso.



Es como si a los habitantes de Silent Hill se los hubiese tragado la tierra.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera británica)

Web www.konamityo.com/sh2

VEREDICTO

De no ser por sus poco variados puzzles y porque la versión PC no incluye extras con suficiente empaque, el juego de Konami se hubiera alzado con la corona de los juegos de terror y supervivencia. A pesar de ello, pocos títulos van a proporcionarte dosis tan salvajes de sangre, acción y terror.

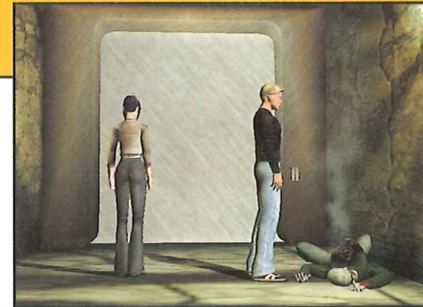
8

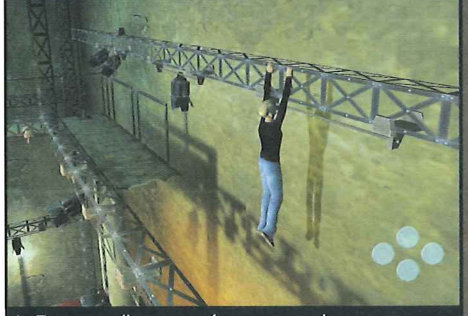
BROKEN SWORD 3
El sueño del dragón



La espada no duerme

Las **discretas dosis de acción,** los **entornos tridimensionales y** los **puzzles** a lo *Tomb Raider* parecen ser la imagen de marca de **todas las aventuras que pretenden ser modernas**. Los creadores de *Broken Sword 3* también se han abonado a la receta.


Pasado el ecuador de la aventura, George y Nico unen sus fuerzas.


Para realizar según que acciones, es recomendable un buen pad.



Siguiendo la tradición de la saga, el juego está repleto de diálogos.

La nueva secuela de *Broken Sword* ha acabado siendo un juego algo por debajo de lo que prometía. Su creador, Charles Cecil, lo presentaba como un título moderno y rompedor, pero no ha sido capaz de exhibir nada que no hubiésemos visto antes. La primera capa de maquillaje aplicada consiste en añadirle una tercera dimensión a lo que ya funcionaba estupendamente en 2D. Diríamos que ha sido una transición fallida: el nuevo entorno no supone un progreso claro. Ni siquiera se salva el sistema de cámaras, que abusa de las panorámicas, cae con frecuencia en ángulos muertos y sobre el que no tienes ningún control.

El sueño del dragón es un título multiplataforma. Eso implica que su sistema de control está pensado para funcionar a la perfección con pads y se adapta mucho peor al teclado. Pese a todo, este apartado está bien resuelto. Como ocurría en las versiones para consolas del anterior *Broken Sword*, manejas a los personajes al más puro estilo de los juegos de acción en tercera persona.

ENERGÍA ALTERNATIVA

El sueño del dragón sigue los pasos de dos personajes que viven historias paralelas con puntos de contacto. En la trama se mezclan complots tortuosos, ciencia-ficción de la buena y algo de esoteria. Una vez superado el ecuador del juego, las historias de George y Nico (los protagonistas) confluyen. Abogado y periodista acaban formando un eficaz dúo que resuelve enigmas a base de talento, en la línea de los puzzles de solución cooperativa que ya vimos en *Gabriel Knight 2* y *The Watchmaker*.


La interfaz por iconos indica las acciones que puedes ejecutar.

Mención negativa merece el poco acertado doblaje. Solemos pedir que los juegos con argumentos complejos y diálogos frecuentes se traduzcan a nuestro idioma, pero no por eso vamos a conformarnos con acentos ridículos y líneas de diálogo declamadas con un calcetín en la boca.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	(bandera española)	
Voces	(bandera española)	
Web	www.brokenswordgame.com	

VEREDICTO

Iba a ser la aventura más revolucionaria de la historia, pero se ha quedado en bastante menos. No es original ni tiene un entorno gráfico del nivel esperado, pero aun así se trata de una buena aventura, equilibrada, brillante en ocasiones y con el sentido del humor y el buen pulso narrativo de costumbre.

7,5

DESARROLLADOR: CYAN WORLDS
EDITOR: UBISOFT PRECIO: 44,95 € PEGI: +3



URU
Ages Beyond Myst



Los rompecabezas siguen siendo tan difíciles como siempre.

Mística y fantasía

Nueve años después de su irrupción en el mundo de los compatibles, **la saga *Myst* goza de buena salud**. La cuarta entrega ha dado el salto a esa **tercera dimensión** que va camino de convertirse en la tierra prometida.



Por primera vez el protagonista de la aventura puede correr.

Cyan Worlds ha llevado la saga *Myst* a la tercera dimensión. Esa necesaria evolución se ha realizado de una manera algo fallida. Su objetivo era facilitar la integración de elementos multijugador, con lo que el juego dejaría de ser un menú exclusivo para lobos solitarios. Con todo, *Uru Live*, el apéndice on line de este juego, aún se encuentra en fase de pruebas.

El juego se inicia con el proceso de creación de tu avatar virtual. Como en los juegos de rol, puedes modificar su aspecto físico y elegir su indumentaria y equipo básico.

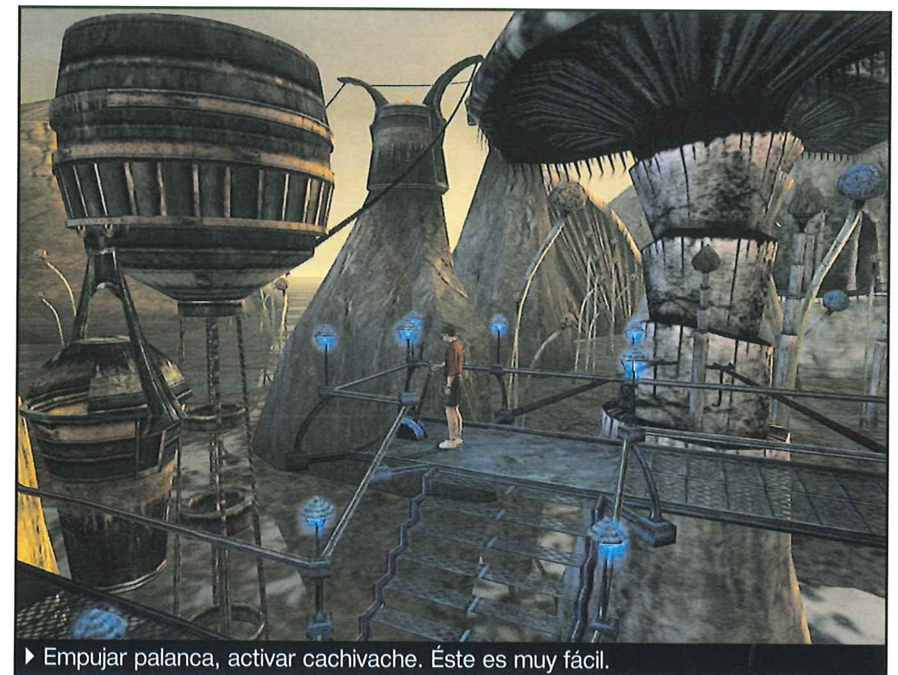
Una vez en la partida, empiezas a recorrer un desierto de aspecto majestuoso. El entorno tridimensional tal vez pierde en realismo fotográfico y atractivo con respecto a las 2D del juego anterior, pero a cambio gana en espectacularidad y posibilidades de movimiento e interacción.

El nuevo entorno también ha provocado un cambio de sistema de control, que ahora se basa mucho más en la combinación de ratón y teclado. De esta manera, el avatar se desplaza con mayor soltura, corre y salta cuando conviene y ha adquirido notables habilidades físicas.

AVANZAR SIN MOVERSE

Pero estos cambios no dejan de ser cosmética virtual. Tras el lujoso entorno tridimensional, el bien estudiado sistema de control y las pequeñas fases de juego de plataformas, se esconde el *Myst* de siempre. La aventura de ritmo lento y trama delirante en la que te das un hartón de pasear por parajes vacíos, hablas con personajes más bien poco comunicativos y resuelves puzzles de alta dificultad.

El juego tocó techo con *Exile*, porque la puesta al día que nos ocupa no consigue los mismos niveles de inmersión. El problema radica en que los más de dos años transcurridos entre ambas entregas no han servido para hacer evolucionar lo más mínimo la fórmula de juego. Sólo se han introducido cambios formales.



Empujar palanca, activar cachivache. Éste es muy fácil.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://uru.ubi.com/us

VEREDICTO

A expensas de lo que ofrezca el apartado multijugador cuando esté operativo, *Uru* se limita a crear un entorno 3D rico en posibilidades pero no del todo conseguido. La saga se caracterizaba por su originalidad y su capacidad para renovarse, pero en esta entrega ya empieza a llover sobre mojado.

7,5

INDIANA JONES y la tumba del emperador

DESARROLLADOR: THE COLLECTIVE
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 44,95 €
ADESE: +13

Indiana, el arqueólogo de látigo fácil, **se había dado un planchazo** con *Indiana Jones y la máquina infernal*. **Este año** ha insistido. Y **ha dado en el clavo**.



El juego nos lleva de vuelta al lejano 1935. Una vez más, Indiana está a punto de vérselas con un grupo de nazis a la caza y captura de una antigua reliquia. Pero no sólo va a enfrentarse a tipos con cruces gamadas, ya que el juego incluye cinco escenarios distintos repartidos por tres continentes y gran variedad de enemigos y situaciones.

Indiana Jones y la tumba del emperador es, ante todo, un juego de plataformas. Eso quiere decir que tu suerte en él depende en gran medida de una serie casi continua de saltos, con o sin látigo, en los que la diferencia entre seguir adelante o caer al abismo suele ser cuestión de milímetros.

Como el sistema de cámaras es automático, tienes que dedicar un instante a comprobar que Indy está bien encarado antes de que sus pies despeguen del suelo. Valorado el conjunto, podamos decir que *La tumba del emperador* es un notable juego, un entretenimiento ejemplar para aventureros con dedos ágiles.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: español
- Voces: español

Web www.lucasarts.com/products/indy/

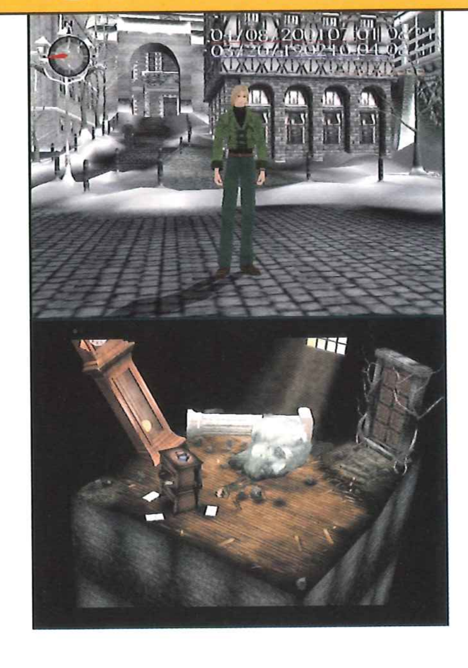
Indy por fin se gradúa con nota en el género de aventuras tras el fracaso relativo que supuso *La máquina infernal*. **7,5**



SHADOW OF MEMORIES

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
PRECIO: 29,00 €
ADESE: +16

El juego parte de una original premisa: **el protagonista muere** en la primera escena **y sigue muriendo** capítulo tras capítulo.



Shadow of Memories tiene un magnífico hilo argumental. Es más, uno que roza el sobresaliente. Al igual que en *Memento*, el espléndido film de Christopher Nolan, la historia está contada al revés: empezando por el final y acercándonos paso a paso al sorprendente principio. El resultado es un juego de desarrollo muy poco habitual y tan absorbente como las mejores compresas.

A pesar de la impresión que puedan producir las imágenes que acompañan el este texto, *Shadow of Memories* no es una aventura gráfica al uso. Se trata de una conversión directa de un juego para consola, lo que supone que su mecánica resulta más sencilla de lo habitual. Todo se te da masticado para hacer posible una fácil digestión.

Pese a su discutible apartado técnico, el juego demuestra que las virtudes de un buen guión son suficientes para mantener el interés de una aventura.

FICHA TÉCNICA

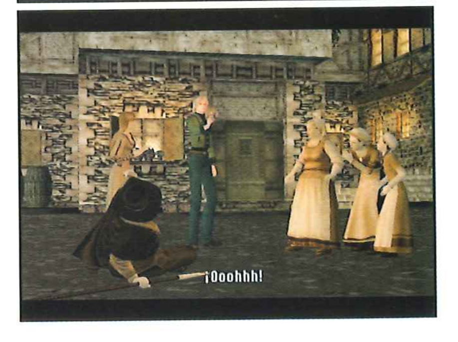
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIII 80 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: español
- Voces: inglés

Web www.konami-europe.com

Una conversión poco adaptada al PC. Aun así, el juego cuenta con un original guión y una excelente mecánica. **7**







EL HOBBIT

DESARROLLADOR: THE FIZZ FACTOR
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 44,99 €
PEGI: +7





FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.hobbitgames.com/es/flash.html	

Regalo ideal para ese sobrinito que, además de pequeño, es fan de Tolkien. Eso sí, necesitará paciencia. **6,5**

Antes de Gandalf ya existía épica en la Tierra Media. Sólo que su protagonista era Bilbo, el portador del anillo en *El hobbit*.

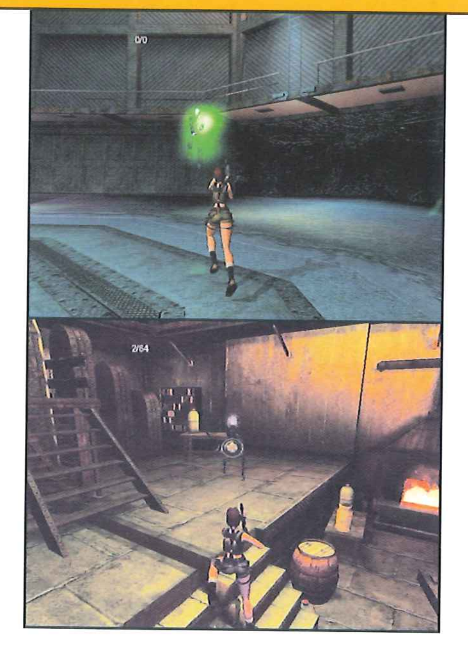
El hobbit se desarrolla en tercera persona y tiene un único protagonista, Bilbo Bolsón. También aparecen Gandalf, los enanos, Golum, Smaug y algún que otro enemigo sacado de la novela, pero su presencia es más bien testimonial.

El sistema de juego mezcla elementos de diversos géneros con predominio de los saltos de precisión, como en los plataformas de toda la vida. Cuando te haces con el anillo, cobran importancia las estrategias de sigilo. También se incluye una serie de repetitivos puzzles de habilidad que consisten en encontrar la manera de abrir ciertos cofres o hacerte con las piezas que activan algún mecanismo. No resultan apasionantes, pero se complementan bien con las fases de combate.



Tomb Raider EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

DESARROLLADOR: CORE DESIGN
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 29,95 €
ADESE: +12





FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.tombraider.com	

Un título con buenas intenciones aunque de resultado irregular. El *Tomb Raider* de toda la vida con algo de maquillaje. **6,5**

Tras tocar fondo en el año 2000 con *Tomb Raider: Chronicles*, la gente de **Core ha intentado resucitar la saga**.

El nuevo *Tomb Raider* es un juego que alterna aciertos y errores. Core Design había anunciado cambios profundos, pero éstos han resultado bastante superficiales. Además, no todos ellos han sido implementados de forma satisfactoria. Pese a todo, los que abrazaron los cinco títulos anteriores de la saga con fervor digno de un pulpo en celo encontrarán en éste motivos sobrados para la alegría.

La trama puede presumir de un excelente ritmo narrativo y de esa atmósfera cinematográfica tan descaradamente inspirada en Indiana Jones. El motor gráfico ofrece resoluciones de hasta 2.048 x 1.526 en 32 bits de color y una física que está entre lo mejor que hemos disfrutado en juegos recientes. Por eso sorprende tanto que los problemas endémicos de la serie (empezando por el sistema de control) sigan sin resolverse. Tantas mejoras, tanta pirotecnia, y la misma sensación de que al juego estrella de Core Design le siguen quedando muchas asignaturas pendientes.



ROL

Salvado por la campana

Si no fuese por *Caballeros de la Antigua República*, hablaríamos de un año más bien discreto en lo que a rol se refiere. Más, si lo comparamos con lo que pasó hace doce meses: *Neverwinter Nights*, *Morrowind*, *Gothic*, *Dungeon Siege* o *Freedom Force* compartían por entonces espacio en nuestros discos duros, y eso nos permitió hablar en el anuario 2002 de que estábamos viviendo el año grande del género. En éste, las novedades han sido escasas, y algunas se han quedado en juegos de letra pequeña, de los que difícilmente van a despertar grandes entusiasmos. Pero mejor será que pensemos en positivo. Que saludemos con toda la fanfarria posible la llegada de *El Templo del Mal Elemental* y (sobre todo) del juego que salva el año, el punto de encuentro entre LucaArts y BioWare, *Star Wars* y el rol. Porque 2003 será recordado como un año de sequía rolera, pero también como el del aterrizaje de ese soberbio banquete que es *Caballeros de la Antigua República*. Cuando tenemos un juego así, no hay competencia que valga: la presencia de un gigante hace que el resto parezcan pigmeos. Así que (dándole la vuelta al argumento) tal vez haya que concluir que el rol de este año parece flojo porque palidece en comparación al juego que marca un nuevo listón. Sin ese cuerpo celeste que los dioses del rol se han sacado de la guantera, tal vez la clásica excelencia de *El Templo del Mal Elemental* no hubiese pasado desapercibida, y lo mismo podría decirse de *Spellforce*.

TRES MOMENTOS ESTELARES



LA FUERZA...

...se hizo rol. La mística de la galaxia lejana ha desembarcado por fin en nuestro género. Pocos entornos de fantasía ofrecen tantas posibilidades, despiertan tanta curiosidad y fascinación y se dejan jugar así de bien.

BUEN SABOR DE BOCA...



...deja un clásico del rol de tablero, *El Templo del Mal Elemental*, en su conversión al rol de compatibles. El juego resultante desprende aroma a buen rol, clásico y serio, por los cuatro costados.



MALA SUERTE...

...ha tenido la secuela del célebre *Icewind Dale*. De entrada, la apuesta por seguir confiando en el motor Infinity a estas alturas demostró ser un error. Para colmo, la salida del juego se retrasó incomprensiblemente, con lo que los jugadores acabaron olvidándose de él.

DESARROLLADOR: BIOWARE
EDITOR: PROEIN PRECIO: 49,95 € PEGI: +12



Star Wars CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Y el octavo día, Bioware hizo...

Este juego permite hacer **dos afirmaciones** tan rotundas y lapidarias como sin duda verdaderas. La primera, que **es el mejor juego basado en** el universo ***Star Wars***. Y la segunda (incluso más trascendente) que estamos ante **uno de los mejores juegos de todos los tiempos**. Así son las cosas, así te las contamos.



Hemos jugado en el lado de la Luz. También hemos probado a ser la peor persona de la galaxia. Dos partidas, dos formas de encarar los quintales métricos de embriagadora diversión que ofrece este juego. En total, cerca de cien horas de deambular galáctico que nos dejan la certeza de que estamos ante algo realmente grande. Un juego en el que nos hemos sumergido como nunca antes. La grandeza de este título no reside en los típicos cánones en los que nos fijamos cuando analizamos un juego. No, éste sobresale por su capacidad para contar una historia de personajes, una historia de intrigas. Una historia magnífica en la que nosotros nos erigimos en conductores absolutos de la trama.

ROL POR DEFINICIÓN

Es irrefutable que *Caballeros de la Antigua República* es ante todo un juego de rol. Basa el diseño de la aventura, el avance de los personajes y el tratamiento de sus acciones en reglas básicas de rol, para ser más exactos, en la versión d20 del juego de rol de mesa de *Star Wars*. Pero encasillar este juego en un solo género es a todas luces injusto.

No es riguroso decir que los momentos de acción, las partes de aventura y las decisiones estratégicas en combate son sólo condimentos, porque cada una de las fases ofrece una experiencia de juego independiente que va más allá de los límites de la etiqueta "rol". Resumiendo, que sí se trata de rol, pero concebido con una flexibilidad y una vocación de convertirlo en juego total que lo convierte en atractivo para seguidores de todos los géneros. Para amantes de los videojuegos.

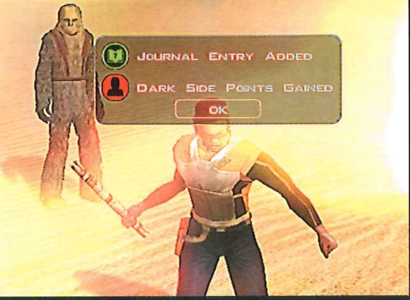
Los creadores saben perfectamente cómo cuesta proponer un escenario atractivo. Y saben que mantener la tensión de la trama al alza durante toda la aventura es realmente complicado. Tan complicado que al juego le cuesta cerca de diez horas crear y consolidar un entorno adecuado desde el que hacernos vivir historias.

Empiezas siendo un paria enrolado en la flota de la República. El destino, como siempre, te pone en situación y te fuerza a afrontar amenazas que parecen muy



Los momentos más espectaculares son los enfrentamientos con otros Jedi.

En Manaan nos alojaremos en la suntuosa Ahto City.



Algunas acciones conducen rápidamente al Lado Oscuro.

superiores a tu capacidad.Después de las guerras Mandalorianas, la flota Sith se ha hecho realmente poderosa y ha entrado en conflicto directo con la República. Pero existen personajes que pueden desnivelar estas hostilidades. Personajes como Bastila, que posee un extraño don denominado Meditación de Batalla con el que puede poner contra las cuerdas a la poderosa flota Sith. O personajes como Dark Malak, que se lanza a la caza de Bastila, consciente como es de que de ello depende el curso de la guerra. Y, sobre todo, personajes como el tuyo, de cuyas decisiones y actuaciones depende el destino de toda la galaxia. Como no podía ser de otro modo.

CASI DIRÍAMOS QUE EL ARGUMENTO ES EL MEJOR QUE HA TENIDO JAMÁS UN PRODUCTO DE LA FRANQUICIA STAR WARS

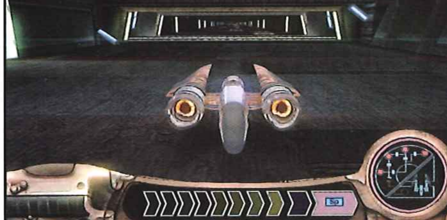
EL PESO DE LA TRAMA

Tal vez nos excedamos, pero estamos prácticamente convencidos de que el argumento del juego es el mejor que ha tenido jamás un producto de la franquicia *Star Wars*, incluidas las películas de la primera trilogía. Es su historia, pero también es la historia de sus personajes. La forma en la que el juego te introduce en la vida y milagros de cada actor, principal o secundario, de esta gran ópera galáctica es sencillamente soberbia. Sus precursores más directos pueden ser producciones procedentes de Japón (*Final Fantasy* y similares), pero no dudes que éste es el juego occidental que más y mejor trabaja la personalidad, la historia y las características de su galería de protagonistas.

Este elenco de personalidades ejemplarmente diseñadas se entremezcla con la trama principal inventando una forma de desplegar el argumento como no habíamos visto en ningún otro juego. Las aventuras secundarias se llevarán la mitad de tu tiempo de juego, pero al mismo tiempo harán que gane en profundidad y matices la persecución de tu objetivo principal.

Pero claro, todo este despliegue literario se quedaría en nada si no se asentase sobre un buen diseño de juego. En este sentido, *Caballeros de la Antigua República* recurre a su herencia rolera y propone puzzles y situaciones que pueden tener más de una única solución.

La forma en que vayas definiendo las habilidades de tu personaje influye en la manera en que afrontarás las distintas situaciones de juego. Además, cada



Un Jedi debería ser capaz de conducir un trasto así con los ojos cerrados.



Todo buen discípulo del Lado Oscuro debe pasarse por la Academia Sith.



▸ En esta época, Tatooine seguía plagada de moradores de las arenas.

▸ Antes de convertirse en Jedi, se sufre de lo lindo con algunos enemigos.

▸ Semejante rival deja exhausto incluso al más avezado de los Jedi.

▸ Es necesario vestirse de patrullero Sith para pasar por algunos lugares.



▸ En el juego no podía faltar el típico tugurio galáctico.

decisión concreta influye en tu alineamiento moral. El camino más rápido no siempre es el más adecuado, éticamente hablando. Así, tu caída, remontada o lucha contra el Lado Oscuro no depende de acciones específicas, sino de la actitud general mostrada a lo largo de la aventura.

AL SERVICIO DEL JUEGO

El apartado técnico del juego pasa totalmente desapercibido. No lo interpretes como una crítica, sino como el reflejo de nuestra experiencia como jugador: si no tuviéramos que dedicar unas líneas a este apartado, ni siquiera nos hubiésemos fijado en él de tan metidos en el juego como estábamos.

Eso sí, tras fijarnos, no podemos sino confirmar que, también en este punto, el juego es sobresaliente. La interfaz de usuario es sencillamente perfecta (ya lo era en la versión Xbox) y sus gráficos y efectos sonoros rebasan ampliamente los de la mayoría de títulos contemporáneos.

Y en este mar de la abundancia, sobresale aún más la cuidada recreación de los mundos en los que te mueves. Como ya sucedía en las películas de la saga de George Lucas, cada mundo tiene una gama de colores estandarizada. Cada planeta hace suya una tonalidad específica que le otorga una ambientación única y perfectamente diferenciada.

Al servicio de la experiencia total quedan también los minijuegos (carreras de swoop, manejo de torretas defensivas, juego de cartas tipo siete y medio) y los animados combates en los que te enfrascas. Los primeros otorgan variedad al desarrollo del juego y los segundos dejan en la retina intensas fases bélicas recreadas con vistosos efectos de luces.

Se puede criticar que los gráficos sufran de algún que otro fallo extraño en algunas situaciones, que la inteligencia artificial de tus compañeros no esté del todo depurada o, ya puestos, que falte un modo multijugador (a todas luces innecesario, dada la calidad del producto y las horas de juego que ofrece). Pero todo esto queda eclipsado ante esta experiencia única, esta inmersión rica, sobrecogedora y emocionante en el universo *Star Wars*.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español (bandera)
Voces	Inglés (bandera)

Web www.bioware.com/games/knights_old_republic

VEREDICTO

Pocos títulos han conseguido llegar tan alto. Éste marca el futuro camino a seguir por aquellos que entienden el ocio electrónico como algo más que diversión de usar y tirar. Demuestra que el videojuego es el formato perfecto para contar historias desde el mejor ángulo posible: desde dentro.

9,5

DESARROLLADOR: TROIKA GAMES
EDITOR: ATARI PRECIO: 49,99 € PEGI: +16



EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

Un templo para iniciados

Los amantes del **buen rol** volvemos a estar de enhorabuena. En este juego confluyen el buen hacer de **una compañía experta** en estas lides **y el módulo más famoso** jamás creado **para un juego de rol de mesa**. Vamos, unas credenciales inmejorables.

El templo del mal elemental es el primer juego de PC que se basa en la nueva versión de las reglas de *Dungeons & Dragons*. Troika Games se ha esforzado en adaptarlas con toda la profundidad posible sin hacer por ello que el juego resultase demasiado complejo o farragoso. Y lo han conseguido gracias sobre todo a una interfaz que combina ideas propias y ajenas para ofrecer un acceso al juego inmejorable.

El sistema de menús emergentes es cómodo y práctico, y lo mismo puede decirse de las pestañas de inventario de objetos o el curioso sistema de estadísticas, que te permite saber en todo momento qué miembro de tu equipo se ha cobrado más víctimas o cuál ha cometido más pifias. Pero un buen juego de rol necesita algo más que un diseño modélico y, por suerte, las virtudes de este título van mucho más lejos.

El desarrollo de las misiones es el habitual en juegos de este tipo. No dispones de libertad total para elegir misión, sino que se van planteando según avanzas y se te informa de si estás en condiciones de asumirla con el grupo que tienes o si sería mejor esperar a subir un poco su nivel.

Tu cuartel general es la aldea de Hommlet. Allí se te asignan las misiones y



La variedad de enemigos es amplísima. Atención a este centauro hembra.



Las típicas arañas gigantes no podían faltar a su cita periódica.



Los nuevos movimientos harán la vida más fácil para algunas clases.



Las diferentes profesiones están más equilibradas que nunca.



Cuídate de las babeantes lenguas de estos batracios gigantes.

Debes encontrar la táctica adecuada para cada clase de enemigo.



Asistirás a extrañas conmemoraciones paganas.

MUCHAS MISIONES VARÍAN EN FUNCIÓN DEL ALINEAMIENTO, LO QUE DA A LA CAMPAÑA UNA VARIEDAD CONSIDERABLE

TRUCOS

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego. Selecciona **Propiedades** y luego modifica la casilla de **Destino** añadiendo un espacio y un guión seguidos del código pertinente al final de la línea (por ejemplo, podría quedar así: "C:\Archivos de programa\ Troika Games\ToEE.exe" –window).

window	Iniciar el juego en una ventana
nosound	Desactivar el sonido
fps	Mostrar la tasa de imágenes por segundo

van apareciendo en tu mapa nuevos lugares accesibles. Para dirigirte a ellos, basta con que los selecciones en el mapa. El trayecto se efectúa automáticamente y cuenta con los consabidos encuentros aleatorios (que puedes asumir u obviar). Otro detalle interesante es la posibilidad de dirigirte a un lugar nuevo desde el mismo menú de opciones de diálogo. Más cómodo, imposible.

Al igual que el módulo de Gary Gygax en el que está basado, el juego no destaca por su riqueza argumental. Las misiones son bastante planas y no presentan mayores alicientes narrativos. La acumulación de tópicos de espada y fantasía y los un tanto pedestres diálogos son, sin duda, los aspectos más flojos de este notable juego.

Una vez en faena, las misiones se pueden resolver por diferentes vías. No siempre el camino directo es el más adecuado: si te ordenan, por ejemplo, que te apoderes de un objeto, no hay por qué cargarse a su propietario, ya que también puedes comprarlo o robarlo. El abanico de opciones lógicas es amplio y evita que el juego se convierta en una simple sucesión de espadazos.

Con todo, los continuos enfrentamientos están en el orden del día. Olvídate del tiempo real: esto es una adaptación "pura" de un juego de rol de mesa y, como tal, su premisa no es el dinamismo. Aun así, los combates son bastante duros. Para superarlos, debes hacer buen uso de las posibilidades tácticas disponibles. Los enemigos siempre van a hacer uso de todo su poderío a las primeras de cambio. Además, tienen muy claro el orden de prioridades y es muy probable que ataquen primero al personaje más peligroso de tu grupo. No puede hablarse de una inteligencia artificial muy elaborada, pero sí lo suficiente para plantear serias dificultades y hacer de cada refriega una experiencia interesante y poco o nada repetitiva.

CREANDO UN MUNDO

Técnicamente, este juego es una delicia. Personajes tridimensionales se mueven con una fluidez encomiable por entornos prerrenderizados ricos en detalles. Eso implica que no puedes mover la cámara a tu antojo, pero el espectáculo visual compensa de sobras este pequeño inconveniente. Llaman la atención los diferentes efectos creados con sistemas de partículas. Y no sólo hablamos de los efectos de los hechizos, sino de pequeños detalles como la caída aleatoria de las hojas, el bailoteo de los insectos en las ciénagas o el corretear de pequeños roedores en construcciones abandonadas. Este esplendor gráfico viene subrayado por un buen aspecto sonoro, en el que destacan los muy apropiados efectos.

En resumen, no parece probable que este juego vaya a atraer a jugadores neófitos al redil del rol. Su desarrollo es bastante duro y solo sabrán sacarle partido los conocedores de las reglas en las que está basado. Eso sí, quien se sienta capaz de disfrutar una sesión de aventura y fantasía cercana al rol de lápiz y papel, acaba de encontrar su juego.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Inglés	
Web	www.greyhawkgame.com	

VEREDICTO

Las reglas *D&D* nunca habían estado tan bien representadas. *El templo del mal elemental* es dueño de los mejores combates vistos hasta la fecha en un juego de rol. Técnicamente, se pone a la altura de los grandes del género. Lástima que sus múltiples bugs le alejen del merecido sobresaliente.

8



LIONHEART

DESARROLLADOR: REFLEXIVE ENTERT.
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 49,95 €
PEGI: +12





FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	8 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web http://lionheart.blackisle.com/

Una síntesis entre dinamismo, profundidad y pulcritud que al final acaba optando por el camino fácil. **6,5**

TRUCOS

Cada vez que encuentres un cofre y estés intentando conseguir un objeto determinado, pulsa **F9** para grabar la partida y después abre el cofre. Si no te gusta lo que encuentras, carga la partida guardada. Cada vez que lo hagas, te aparecerá un objeto diferente. Si te aparece un buen objeto y no es el que estás buscando, te recomendamos que también grabes la partida por si fuera lo mejor que puede aparecer.

El arranque del juego en Barcelona resulta del todo espectacular. Las primeras horas con él pasan como una exhalación gracias a la agilidad con que combina dinamismo, ambientación y profundidad. Pero tras unas 20 horas de juego, dejas atrás la Ciudad Condal, y es entonces cuando el interés de *Lionheart* cae en picado.

The Elder Scrolls III BLOODMOON

DESARROLLADOR: BETHESDA
EDITOR: UBISOFT
PRECIO: 29,95 €
PEGI: +16

Al igual que *Tribunal*, *Bloodmon* se incorpora al mundo original del juego ampliándolo de una manera natural, sin crear cortes visibles en el argumento ni en el desarrollo del juego.

Por ello, *Bloodmoon* es la excusa perfecta para volver al absorbente mundo de *Morrowind*. Como expansión, cumple con creces su cometido añadiendo nueva savia al juego original. Las nuevas búsquedas y las nuevas tierras mantienen el elevado nivel creado por Bethesda. Imprescindible para los amantes de *Morrowind*. **8**

ICEWIND DALE II

DESARROLLADOR: BLACK ISLE STUDIOS
PRECIO: 39,95 € EDITOR: VIRGIN

TRUCOS

Entra en el menú de configuración del juego y activa la opción de consola de trucos. Una vez en el juego, pulsa **Control** + **Tabulador** y se abrirá la consola. Introduce los siguientes códigos:

ctrlaltdelete:hans()
Traslada al grupo seleccionado donde señale el puntero del ratón
ctrlaltdelete:midas()
Obtener 500 monedas de oro
ctrlaltdelete:addgold(<x>)
Añade el total de oro que indiques (sustituye x por la cantidad)
ctrlaltdelete:explorearea()
Ver el mapa completo del área donde estás
ctrlaltdelete:setcurrentxp(<x>)
Altera los puntos de experiencia (sustituye x por la cantidad que quieras)
ctrlaltdelete:setchapter(<0-6>)
Ir al capítulo que indiques entre el 0 y el 6 (el 0 es el prólogo)
ctrlaltdelete:createitem("<x>",<x>)
Conseguir un objeto (sustituye la primera x por el objeto y la segunda por la cantidad)
ctrlaltdelete:addspell("<x>")
Conseguir hechizo (x=hechizo)

El diseño es de sobras conocido. Un grupo de seis héroes que deben ir resolviendo distintas misiones. Todo ello muy bien estructurado y muy bien diseñado, pero tremendamente predecible. Las misiones se suceden con coherencia pero, para un jugador experimentado, esta coherencia se convierte en monotonía al cabo de unas horas.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 300 MHz	PIII 500 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	8 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	6
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://icewind2.blackisle.com

Icewind Dale II se basa en una fórmula sólida, pero sabrá a recalentado para los adeptos del motor Infinity. **6**



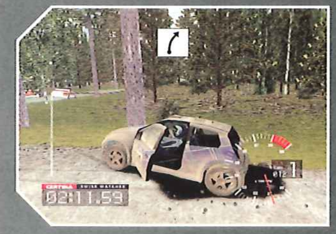
SHADOWS OF UNDRENTIDE

DESARROLLADOR: BIOWARE
EDITOR: ATARI
PRECIO: 29,99 €
ADESE: +13

Es difícil analizar una expansión de un juego como *Neverwinter Nights*. En la Red, encontramos cientos de añadidos de forma gratuita por lo que cuesta hacerse a la idea de tener que pagar por ellos. *Shadows of Undrentide* es básicamente un pack de mejoras al que se suma una campaña individual con una duración aproximada de cerca de 20 horas. Pero la notable y original historia y los cambios introducidos bien merecen que nos rasquemos el bolsillo. **7,5**

Doce meses de...

CARRERAS







Sobre muchas ruedas

Sí, la tercera entrega de *Colin McRae* ha sido uno de los juegos de carreras mejor valorados del año. Como casi siempre, dirás. En fin, hubo años en que la liga española de fútbol la ganaba casi siempre el mismo equipo, pero no por eso bajó el nivel medio de la competición, ¿verdad? Pues aquí pasa tres cuartos de lo mismo. A la sombra del escocés volador han florecido muchos otros juegos sobre ruedas, y algunos han estado al nivel del mejor. Mira si no el caso de *Need for Speed: Underground*, una serie con muchos kilómetros a cuestas, de las que parecen haber conocido tiempos mejores, ha dado la campanada apostando por el último grito en lo que a tendencias automovilísticas se refiere: el tuning. Y no ha sido la única sorpresa, ya que un juego de carreras con un sólido hilo conductor narrativo (*Pro Race Driver*) y otro con licencia de campanillas (*The Simpsons: Hit & Run*) se han acercado también al podio.

En fin, que no faltan buenos pretextos para seguir quemando neumático y comprando periféricos de conducción. Hay juegos de carreras arcade, buenas simulaciones, competiciones en circuitos, carreras nocturnas, informales y clandestinas, Fórmula 1, motos, aerodeslizadores... La secta de la gasolina virtual se mantiene unida. Y con ganas de correr.





TRES MOMENTOS ESTELARES



MUCHA HISTORIA...

...es lo que ha ofrecido *Pro Race Driver*. Ser un piloto de élite está muy bien, pero mejor aún si el juego incluye apuntes narrativos que te ayudan a meterte en el papel. La tradicional saga *Colin McRae* hizo honor a su pasado.

VIDA NOCTURNA...



...y clandestinidad asociada a las carreras ha sido la apuesta de varios juegos de este año, empezando por *Midnight Club II* y *Need for Speed: Underground*. La velocidad prohibida se ha convertido en un valor virtual en alza.



ALGO DE FANTASÍA...

...han aportado los clásicos arcade de conducción futurista, con el notable *Hover Ace* a la cabeza. Se trata de una fórmula sencilla pero que sigue haciendo las delicias de los jugadores que piden velocidad extrema y espectáculo por todo lo alto.

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS PRECIO: 49,95 € PEGI: +3

COLIN MCR

Dicen que **no hay dos sin tres**, sobre todo cuando ya se han vendido más de seis millones de unidades de la serie. **El primero puso de moda** los rallies en nuestros ordenadores, **el segundo consolidó** los ya sólidos cimientos del género. **Y el tercero** no sólo **pretende convertirnos en Colin McRae**, lo consigue plenamente.

AE RALLY 3

Focus Magnificus



El primer *Colin McRae Rally* cambió la vida de muchos de nosotros. Por vez primera, nos sentimos en la piel de un piloto de rallies virtual, disputando distintas categorías sin ningún adversario más en pantalla. No hacían falta, se luchaba contra el crono, contra el tramo y contra uno mismo. No era fácil describir la emoción que este tipo de juego te hacía sentir, pero ésta se basaba en parte en no que no tenías la certeza de ganar hasta cruzar la línea de meta y comparar tus tiempos con los demás.

El segundo título remodeló los gráficos y volvió a ser un excelente juego del género. Además, introdujo un modo arcade que permitía disputar carreras contra vehículos controlados por la CPU, aparte de modos multijugador en red local e Internet. Estos cambios acercaron el juego a *Sega Rally 2* o *Rally Masters*, lo que tal vez motivó que el usuario experto se decantase por *Rally Championship* y sus cientos de kilómetros milimétricamente renderizados.

Pero *Colin McRae Rally 3* toma un rumbo distinto. Algunos pensábamos que contratarían la licencia oficial del Mundial WRC, otros que aumentarían el número de vehículos disponibles. Y la mayoría que, como corresponde a una secuela, seguirían la cómoda senda del continuismo. Nada de eso. Codemasters quiso explorar nuevas posibilidades y centrarse en la figura del deportista de élite de la competición. Para ello trabajó codo a codo con los responsables de *Ford Racing* para conseguir una experiencia nueva, lo nunca visto en juegos de este tipo.

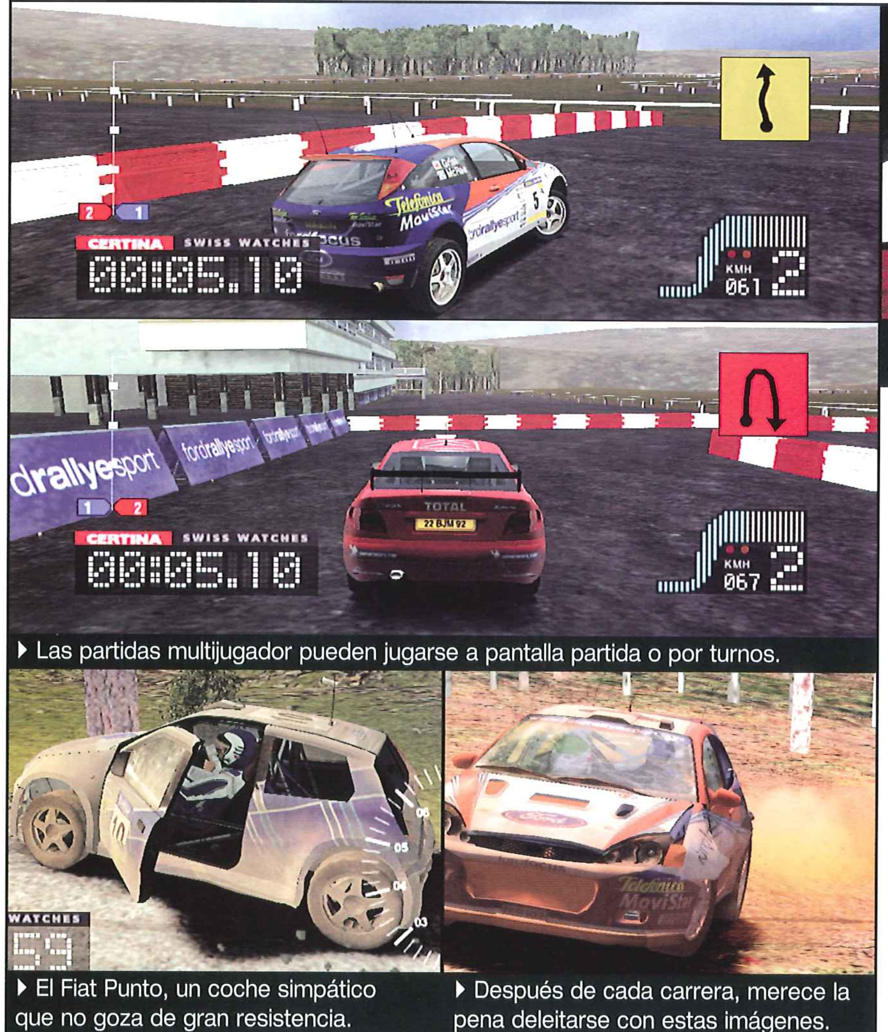
■ UN MCRAE A TU MEDIDA

El propio McRae asesoró al equipo de desarrollo con vistas a mejorar las sensaciones al volante, pero sin obligar al jugador a pasar por una frustrante tortura. Todos sabemos que no somos los mejores conductores del mundo, pero queremos tener la oportunidad de ganar. Y aquí la encontramos, porque, aunque el juego incorpora un complejo sistema físico y emula fielmente el comportamiento de la mecánica y velocidad, basta con un poco de práctica para llegar a ser dueño y señor de la carretera.

El juego se maneja de maravilla, y las diferencias de control entre los distintos coches disponibles es notable. Poco tiene que ver el Ford Focus RS WRC 02 con el Citroen Xsara Kit Car, o el Mitsubishi



▸ La lluvia y la nieve golpearán el cristal. Hora de usar el limpiaparabrisas.



▸ Las partidas multijugador pueden jugarse a pantalla partida o por turnos.

▸ El Fiat Punto, un coche simpático que no goza de gran resistencia.

▸ Después de cada carrera, merece la pena deleitarse con estas imágenes.



▸ Las repeticiones ofrecen nuevas cámaras en el interior de cabina.

Lancer Evo VII con los Subaru Impreza WRX (44S), Ford Puma Rally Car , MG ZR Rally Car o Fiat Punto Rally Car. Sus volúmenes, pesos, tracciones y potencias varían, y ello se refleja estupendamente sobre la pista.

Más aún, se ha dado gran importancia a la representación de un rally en todos sus aspectos, y el de la mecánica y asistencias es fundamental. Por ello, debes buscar los mejores reglajes posibles. No es que sea necesario que te apuntes a un curso de mecánica por entregas, pero debes experimentar diferentes combinaciones de frenos, neumático, chasis, motor, caja de cambios, dirección y suspensión. Los gráficos de la telemetría te ayudarán a analizar los resultados. Por desgracia, muchas de las piezas no están disponibles inicialmente, así que tendrás que ganártelas en la carretera como premio a tus logros.

COPILOTO DE LUJO

¿Necesitas ayuda? No desesperes, tu copiloto es nada menos que Nicky Grist,

ÉSTE ES UNO DE ESOS TÍTULOS QUE INSTALAS EN EL DISCO DURO, PASAN LOS AÑOS Y AHÍ SE QUEDA

un experto en estas lides que te acompañará en cada recorrido apuntándote sabiamente lo que te espera tras cada viraje. Es su voz la que escucharás en inglés y ello añade enteros a la carrera, pero también encontrarás sus notas dobladas al castellano si lo prefieres, así como todos los textos.

A los coches inicialmente disponibles, cabe sumarle más de una docena de extras y algunas sorpresas. Podrás utilizarlos en cualquiera de los 56 tramos (la mayoría bloqueados de entrada) y ocho rallies existentes, pero sólo en el modo de juego por etapas. Si quieres disputar la temporada completa, lo harás de la mano del Focus y en la piel de McRae, como corresponde a una simulación en toda regla.

Para entonces, ya habrás reparado en el excelente diseño de rutas. Una combinación de elegancia y sobriedad que merece la pena admirar con detenimiento. Nada está situado al azar, todo es fruto del cálculo y estudio de



▸ Los tramos cubren todas las posibilidades: urbano, carretera, tierra, nieve...



▸ No bromeaba Codemasters al prometer calidad fotográfica en el Focus.



▸ Ahí va el Citroen Xsara que será protagonista de *Colin McRae Rally 04*.

muchos profesionales tras examinar los auténticos recorridos de innumerables pruebas. Y se nota. Más aún, la combinación de los trazados con los escenarios, rayos de sol, gotitas de agua sobre el parabrisas, noche cerrada y nieve incesante hacen que cada tramo merezca repetirse una y otra vez. No sólo por mejorar los tiempos, sino por disfrutar nuevamente de ellos.

■ JUEGO PARA RATO

Poco puede decirse de los gráficos que no veas tú mismo en las imágenes. Son estupendos y cuentan con un altísimo nivel de detalle en los vehículos y especial atención al sistema de daños, ya que los coches se deforman hasta más no poder. La de veces que nos hemos quedado sin capó, puertas, parabrisas, parachoques o neumáticos. Y qué decir de la espléndida física de partículas, las tremendas polvaredas o los baños de tierra y barro que le damos al coche.



▸ Los escenarios son tan variados como la climatología.

TRUCOS

Para obtener los muy útiles neumáticos duros para asfalto, debes completar el tramo Súper Especial en Australia.



Las carreras multijugador funcionan perfectamente, admitiendo hasta cuatro usuarios por turnos o mediante pantalla partida. Sin embargo, aunque corran a la vez, no se verán ni podrán tocarse, para no desvirtuar el objetivo central de este título: reproducir fielmente el espíritu de los rallies. Sólo en una ocasión verás al contrario, y es al disputar una de las siete pruebas especiales en circuitos dobles tipo.

Aquí hay juego para rato. Cuando seas capaz de acceder a niveles de dificultad superiores, sentirás en tus carnes toda la presión de un profesional, capaz de tomar cientos de decisiones por minuto sin desfallecer por la tensión acumulada minuto a minuto. Es entonces cuando *Colin McRae Rally 3* pasa de ser un gran programa a algo más. Este es uno de esos títulos que instalas en el disco duro, pasan los años y ahí se queda. Pruébalo, no te arrepentirás.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.colinmcrae3.com

VEREDICTO

Un salto cualitativo formidable para una serie que ya era buena de por sí. Se trata sin duda del rey de los juegos de rallies, y no lo es porque disponga de una interminable lista de licencias de pruebas o pilotos. Lo es porque ofrece una experiencia de conducción sublime y un acabado técnico a la altura.

9

DESARROLLADOR: EA BLACK BOX
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 € PEGI: +3

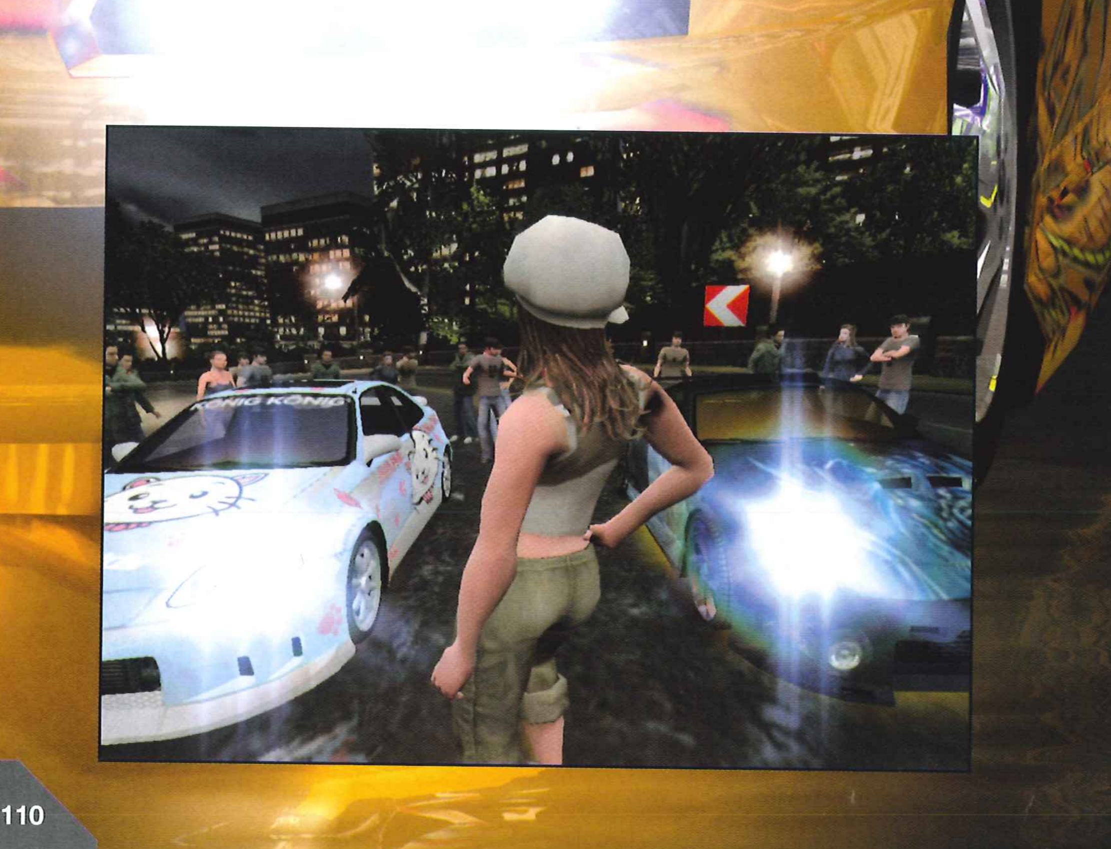
Need for Speed UNDERGROUND

Pisando tuning a fondo

Llantas, esferas, cubrefrenos, rejillas, pestillos, neumáticos, aerodinámica, taloneras, moquetas, **tapaválvulas... Esta vez,** además de velocidad y variedad, la serie ***Need for Speed*** nos **ofrece tuning del bueno**. Y tampoco faltan chicas guapas en la parrilla de salida.

A veces (sólo a veces) se echa de menos la apuesta por lo inmediato de los mejores juegos de consolas, los que van directos al grano y son capaces de divertirte desde el primer minuto. Black Box se ha aplicado el cuento y apuesta por la accesibilidad y la diversión instantánea. Su juego, *Need for Speed: Underground*, hace concesiones al mundo del tuning y a la velocidad clandestina de *A todo gas*, y eso le sirve para convertirse en uno de los mejores títulos de carreras recientes, tal vez el mejor de la temporada.

Su principal virtud es que resulta un juego irresistible, que te impulsa a seguir, a dedicar horas y horas a escudriñar hasta el último rincón de los suntuosos decorados. Nos deleitamos, embobados, con nuestros coches. Babeamos ante la cantidad de complementos a añadir. Contemplamos





▸ Coger el rebufo del contrario te hace ganar puntos de estilo y velocidad.

▸ La aerografía y diseños de la carrocería son de primera.

▸ La clave en las carreras cortas reside en el cambio de marchas.

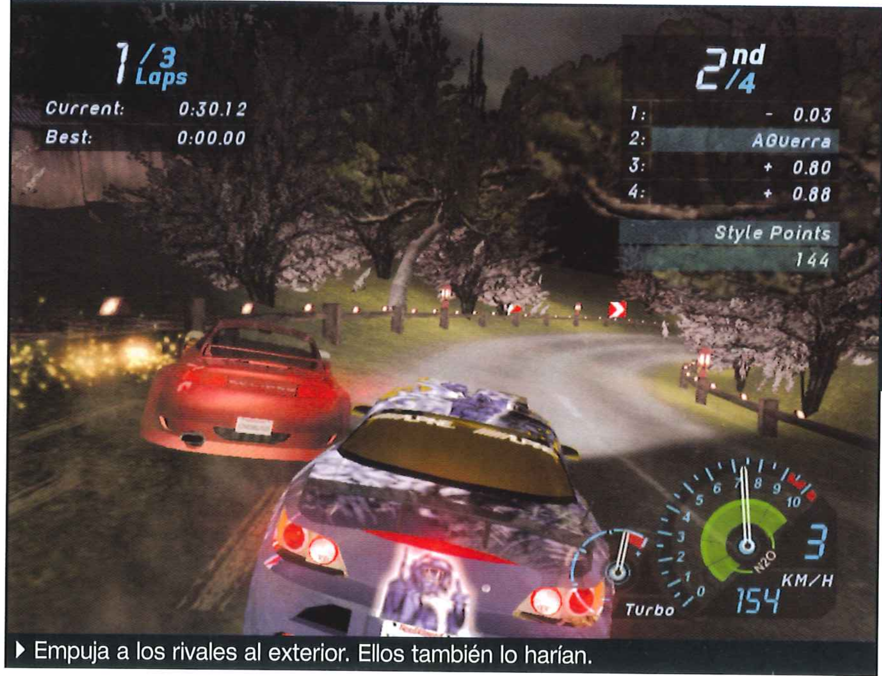
las estadísticas tras la competición, buscando los pequeños errores que nos han impedido ganar esas décimas que nos separan de nuestra mejor marca.

■ ADRENALINA POR UN TUBO

Underground destaca también por su gran variedad de modos de juego. Puedes participar en carreras clásicas de un punto a otro, dar varias vueltas a un mismo circuito (en algunas, se elimina al más rezagado en cada giro), buscar la máxima puntuación en un derrape, luchar contrarreloj o en distancias cortas a recorrer en menos de 30 segundos.

Lo mejor es que todo se ha resuelto con solvencia, de manera que fluya la adrenalina y dándole un nuevo sentido a la palabra adicción. Cada vez que llegas a la meta estás deseando volver a salir, de forma que cuando te das cuenta ya se te han hecho las tantas. Una de las razones de esa irresistible compulsión de jugar y seguir jugando es lo gratificante que resulta conseguir nuevas piezas para tu coche.

Nunca antes un juego de carreras ofreció esta calidad a nivel de creación. El esqueleto de los vehículos, diseccionado con precisión, permite alterar las distintas



Empuja a los rivales al exterior. Ellos también lo harían.

Hazte hueco antes de llegar a zonas angostas para no acabar el último.

LAS ALTERACIONES EXTERNAS DEL VEHÍCULO SON UN FACTOR DECISIVO EN EL DESARROLLO DEL JUEGO

partes de la carrocería, motor, inyección, turbo, frenos, escape, peso, suspensión y neumáticos. Hay cientos de extras que descubrir, muchos con licencia oficial. Pero el objetivo no es sólo correr mucho: como en todas las actividades nocturnas y un poco clandestinas, aquí también se trata de fardar.

OJOS DE ÁNGEL

Tan importante como el corazón de tu bólido es su aspecto externo. Alerones, capós, techos, faldones, llantas y faros admiten un sinfín de alteraciones, a cuál más espectacular. Nada tienen que ver los vehículos de serie iniciales con los modificados que consigues horas después, y se favorece la transformación de manera constante.

No hay penalizaciones por cambiar de marca cuanto se quiera (apenas hay diferencia económica y no se pierden las piezas). Al contrario, tu reputación en el juego aumenta a medida que aplicas nuevas capas de colores y vas introduciendo modificaciones. Puedes acumular hasta cinco estrellas en el indicador de reputación, y éstas actúan como multiplicadores de tu barra de estilo (que también aumenta si realizas con precisión maniobras de alto riesgo).

Así, las alteraciones externas del vehículo son un factor decisivo en el desarrollo del juego. Eso y la posibilidad de ir desbloqueando nuevos vehículos y mejoras hace que *Underground* tenga cuerda para rato: no faltan buenos pretextos para seguir jugando.

Un total de 111 pruebas te esperan. Las 70 primeras son asequibles, pero a partir de ahí tienes que partirte la cara con tus contrincantes para alcanzar el éxito. Llegado el momento, no sólo escalas puestos en las clasificaciones disponibles, sino que tus coches pueden ir a parar a las portadas de las revistas del motor. Si la carrera sale mal, no hay problema: puedes repetirla cuantas veces quieras.

La oferta global del juego resulta apabullante. Además del centenar largo de pruebas, dispones de una banda sonora con 26 temas distintos, de Rob Zombie a Static-X pasando por Overseer o Fluke. Los coches están escogidos con gusto: Mitsubishi, Peugeot, Mazda, Ford, Honda, Nissan, Volkswagen, Dodge, Toyota, Subaru... Una delicia para los sentidos de los que amamos la velocidad.

Y llegamos al apartado en que este *Need for Speed* marca las diferencias más nítidas con respecto a otros juegos: las sensaciones que transmite. Conducir estos bólidos es una experiencia tan completa como placentera. Si quitas el control de estabilidad, sabrás cuántos caballos entrega



No dudes en seguir a tus enemigos cuando tomen atajos.

Si te distraes con los escenarios, no dudes que te adelantarán.

TRUCOS

Antes de introducir los siguientes trucos, ve al menú principal del juego y luego al submenú de **Estadísticas**. Regresa de nuevo al menú principal pulsando **Retroceso** y, finalmente, introduce el truco que desees activar.

gimmesomecircuits
Desbloquear todos los circuitos
gimmesomesprints
Desbloquear todos los circuitos Sprint
gimmesomedrag
Desbloquear todos los circuitos Drag
driftdriftbaby
Desbloquear todos los circuitos Drift
gimmeppablo
Desbloquear el coche de Petey Pablo (Mitsubishi Motors Eclipse)
havyamystikal
Desbloquear el coche de Mystikal (Toyota Celica)
gotcharobzombie
Desbloquear el coche de Rob Zombie (Nissan 350Z)
needmylostprophets
Desbloquear el coche de Lost Prophets (Nismo Nissan Sentra)
allmylvloneparts
Desbloquear todas las mejoras de rendimiento de nivel 1
allmylvl2parts
Desbloquear todas las mejoras de rendimiento de nivel 2
seemylvl2parts
Desbloquear todas las mejoras visuales de nivel 2
slidingwithstyle
Desbloquear la física de derrape

Para desbloquear los siguientes modelos, sólo tienes que introducir el código correspondiente: 119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 222lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 77peugeot, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 240240sx, 342integra, 239celica, 973rsx777, givemenismo.



▸ Los coches hacen gala de una suspensión ejemplar.

el motor a los ejes. Su agresivo concepto, las altas revoluciones y el rugido del motor empujan a pisar el pedal a fondo.

NAVIDAD SOBRE RUEDAS

Claro que con estos gráficos, parte del recorrido ya está hecho. Buen diseño de los tramos, fulgor visual, reflejos sobre la chapa y el suelo mojado... Por si fuera poco, tú decides si quieres ver haces de luz o que la imagen se difumine a grandes velocidades. La cámara se mueve nerviosa cuando inyectas nitro, casi tanto como nuestros periféricos con *force feedback*. Y el sonido da gusto gracias a la certificación THX.

El apartado multijugador admite hasta cuatro participantes y funciona bien. No es necesario pagar por el servidor, hay un ranking mundial y hasta es posible organizar partidas entre usuarios de PC y PS2.

Cierto que el juego pudo dar un poco más de sí, ya que no hay repeticiones ni daños. Además, el desarrollo es lineal y los vídeos de los tutoriales dejan bastante que desear. Pero estos pequeños detalles no impiden que recoja con autoridad el testigo de clásicos como *Out Run*.

Underground va dirigido a los que sienten correr la pasión del motor por sus venas. La excelente calidad de la aerografía, el atractivo de coleccionista y, en definitiva, la adoración mitómana que despiertan en nosotros sus despampanantes automóviles hacen del juego un título casi perfecto.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.needforspeed.com





▸ Activar todas las opciones gráficas hace posibles efectos así.

VEREDICTO

Un juego para gente poseída por el demonio de la velocidad. Ofrece diversión instantánea y muy adictiva, pero también amplias opciones de ajuste mecánico y estético de los vehículos. Como experiencia al volante, es intensa, excitante y vertiginosa. Un gran juego, de lo mejor en su género.

9

DESARROLLADOR: RADICAL ENTERTAINMENT
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL PRECIO: 49,95 € PEGI: +7

THE SIMPSONS Hit & Run



Humor amarillo

Muchos fans de los Simpson andaban algo desencantados: ningún juego hasta ahora había sido capaz de trasladar a compatibles **el humor desenfrenado de la serie**. Pero eso era antes: ahora ya tenemos *Hit & Run*.

La verdad es que este juego nos ha pillado por sorpresa. La licencia Simpson no impresionaba a priori. Al contrario, hacía temer lo peor: desde *Bart vs the Space Mutants* a *Road Rage*, pasando por *Virtual Springfield*, todas las adaptaciones anteriores de la serie habían dejado un regusto más bien amargo.

Con *Hit & Run*, asistimos a un pequeño milagro: un estupendo programa, de notable calidad técnica que, además de entretener, capta al cien por cien el espíritu de los dibujos animados. Más importante aún, la recreación de los personajes es brillante, tanto en su comportamiento como en su presentación visual. Y por si fuera poco, la versión española tiene el mismo doblaje que la serie.

De entrada, la mecánica del juego resulta un tanto simplona. Ve allí, pulsa aquello, haz lo otro, vuelve, habla con el vecino... Un ir y venir constante. Pero pasan las horas y ahí sigues, pegado al pad, tronchándote de risa con la última tropelía de Homer o el careto inenarrable de Milhouse. Y es que el argumento es muy bueno, los vídeos también y la combinación de carreras, persecuciones y golpes de humor está realmente lograda. Por fin tenemos un juego capaz de conservar el encanto de la serie de televisión. Marge, por ejemplo, es capaz de parar una furgoneta a golpes para evitar que un nuevo videojuego violento llegue al mercado. A Homer le da por destruir a patadas los acoplamientos eléctricos de la planta nuclear para que las cámaras de vigilancia no le pillen haciendo el vago. Y Bart recorre la ciudad en busca de vendedores de petardos prohibidos con los que hacerse con un arsenal de "armas de delincuencia masiva". No lo dudes, a este juego no le falta la dosis de humor extremado marca de la casa.

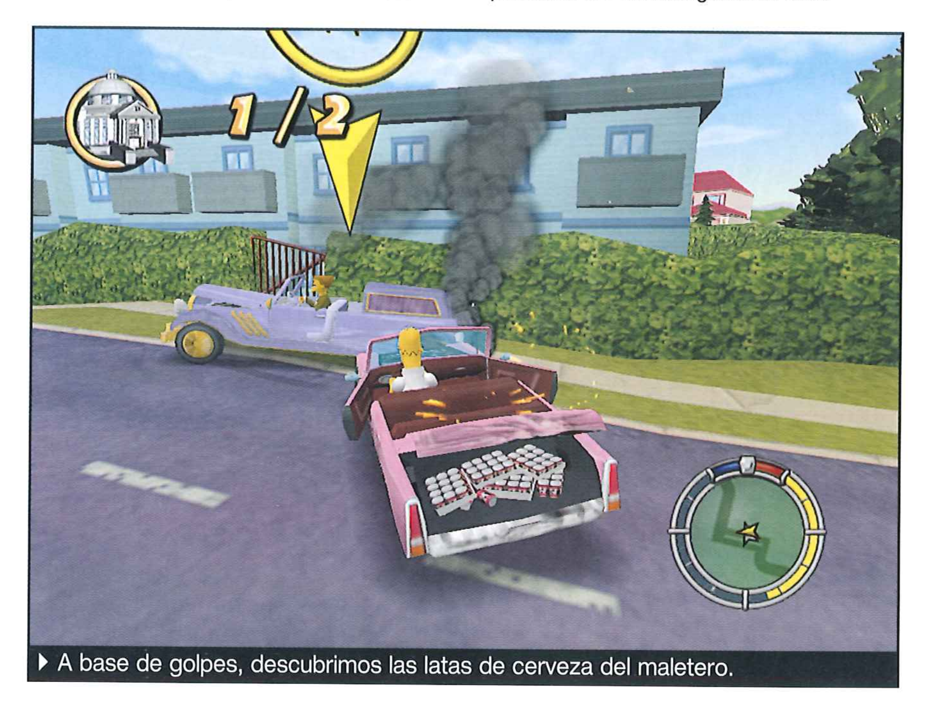
GRAND THEFT ANIMADO

Hay más de 35 vehículos a elegir, algunos convencionales y otros del todo estrafalarios. Para conseguirlos, debes reunir las monedas que se obtienen destrozándolo todo (¿qué esperabas?), comprarlos e intercambiarlos en cualquier cabina de teléfono.

A través de siete fases, vas cambiando de personaje principal, cada uno con sus misiones específicas, y también hacen su aparición estelar los secundarios más conocidos. Para evitar polémicas, cuando Bart se sube a un coche no es él quien conduce, sino el adulto de turno. Sin embargo, y dentro de una comicidad blanca y angelical, su sistema de juego es muy parecido al de *Grand Theft Auto*.

Así, puedes "tomar prestado" cualquier vehículo que tengas a mano, atropellar a todo el mundo, darte tremendos tortazos, destrozar cristales, árboles y mobiliario urbano, pisar a fondo el acelerador, derrapar, conducir por la acera, atravesar jardines y dañar tu vehículo hasta hacerlo explotar (¡aunque puedes seguir conduciendo los restos!).

Claro que, si infringes a menudo la ley, entras en modo "Hit & Run", con la bofia pisándote los talones. ¿Quieres más?



A base de golpes, descubrimos las latas de cerveza del maletero.



▸ Cuanto más cafre seas, más sube tu indicador "Hit & Run".



▸ En muchas misiones hay que ir a pie para hablar, golpear y saltar.

Cuando bajas del coche llega la hora de los diálogos sarcásticos, secuencias de habilidad dignas del mejor plataformas y una hilarante sucesión de saltos y patadas.

Si bien el nivel de dificultad no es alto (tienes flechas de dirección, textos indicadores y la posibilidad de repetir cuanto quieras), hay mucho por hacer: 56 misiones, 21 carreras callejeras y multitud de extras escondidos, como 49 cartas de coleccionista, 21 vestuarios, 140 cámaras secretas...

EL GORDO Y EL FURIOSO

Pese a que el juego tiene un marcado espíritu arcade, los vehículos están reproducidos con cierta verosimilitud, incluso con una física muy conseguida. Todos tienen distinto comportamiento en función de su motorización, características o peso, por lo que debes optar por el que mejor se adapte a cada misión. Además, cuando participas en carreras o apuestas, el uso del freno de mano resulta fundamental para tomar las curvas sin perder un segundo.



▸ Nunca antes disfrutamos tanto de Springfield en un videojuego.

THE SIMPSONS: HIT & RUN SE HA GANADO A PULSO UN LUGAR EN EL NIRVANA DE LAS CONVERSIONES DE LUJO

En cuanto a cámaras, dispones de tres: lejana, cercana y en primera persona. Puedes moverlas a discreción, rotando y haciendo zoom hasta la nariz del personaje. Y están todos, o casi: el jefe de policía Wiggum, el director Skinner, el señor Smithers, Burns, Ned Flanders, el barman Moe...

Aunque apenas esperásemos nada de él, *The Simpsons: Hit & Run* se ha ganado a pulso un lugar en el nirvana de las conversiones de lujo. Es un juego que inspira buen rollo, presenta un entorno gráfico muy atractivo y nunca deja de dar pretextos para seguir jugando y disfrutando. Sí, tal vez sea un juego ideal para niños, pero ¿qué adulto no se deja seducir por el mundo colorista de los Simpson y su humor en apariencia inocente pero cargado de dinamita?



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	192 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.hitandrungame.com

VEREDICTO

A veces, cuando menos esperas de un juego es cuando más obtienes. *Hit & Run* cumple de sobras con todo lo que podía esperarse de un juego con licencia de *Los Simpson*. Carreras de lujo, acción a raudales, diversión depurada y sin adulterar y un alto nivel de acabado técnico.

8



▸ Homer no se corta un pelo a la hora de repartir estopa.

DESARROLLADOR: ROCKSTAR SAN DIEGO
EDITOR: VIRGIN PLAY PRECIO: 49,95 € ADESE: +16

MIDNIGHT CLUB II

Delitos a 300 por hora

El club de la medianoche no es una leyenda, aunque su existencia no puede ser corroborada. Sólo **la policía y** los desafortunados **transeúntes** que se han topado con sus miembros **juran haberles visto en acción**. Así que tú decides si quieres ir en su busca, pero no olvides que estarás solo...

Los sindicatos de carreras ilegales urbanas no se andan con chiquitas. Sus clubes son elitistas y las carreras que organizan sólo aceptan a los mejores, corredores dispuestos a jugarse el todo por el todo. Tú no eres más que el novato de turno perdido por las calles de Los Ángeles en su utilitario, pero puede que una espléndida oportunidad se abra ante ti. Quién sabe, podrías terminar batiéndote el cobre contra el campeón parisino o asombrando a los pilotos japoneses bajo los neones de Tokio.

Ésta es la premisa de *Midnight Club II*, un título de conducción casi cien por cien arcade: no hay rutas preestablecidas, los daños no afectan al motor y tu única preocupación debe ser llegar el primero a meta. Pero esta sencillez aparente es la que depara su mayor triunfo, y la longevidad de este título está garantizada por sus variados modos de juego.

A PROPÓSITO DE GTA III

Entre todos, destaca el Profesional, que consiste en una serie de piques que te enfrentan sucesivamente a varios conductores que patrullan las calles de la ciudad en busca de un rival. Habrá que callejear y darles las luces. Comienza entonces una persecución para demostrar al rival nuestras dotes al volante y así ganarte su respeto y conseguir que te desafíen.

> LA FORMA EN QUE SUBE LA ADRENALINA EN MOMENTOS DE VELOCIDAD PUNTA COMPENSA CUALQUIER PÉRDIDA DE CONTROL

Entre un desafío y otro, disfrutas de secuencias de transición con imágenes animadas de tus oponentes, a cuál más fanfarrón. Tanto estas escenas como la estética general del juego recuerdan a *GTA III*, título con el que comparte el motor gráfico Renderware. Esta herramienta no da resultados de una gran espectacularidad, pero sí asegura un entorno tridimensional urbano fluido y atractivo.

Aun así, sorprende comprobar que las limitaciones del motor resultan demasiado evidentes durante el juego, con texturas que ni en la mayor de las resoluciones y niveles de detalle alcanzan los mínimos exigibles. Esta precariedad visual ha intentado corregirse con una solución no muy satisfactoria: los establecimientos de la ciudad están representados por imágenes



Santa Monica, el aeropuerto o Hollywood rodean la ciudad de Los Angeles.

Las motos son tan potentes como los coches, aunque requieren mayor destreza.

TRUCOS

En el menú principal, utiliza los cursores para seleccionar **Opción: Mando** que encontrarás en **Modo Opciones**. Después, utiliza los cursores laterales para que aparezca **Opción: Modo de trampas** y pulsa **Enter**. Introduce cualquiera de estos códigos y pulsa **Enter**.

howhardcanitbeX	**Dificultad (sustituir X por un valor de 0 a 9)**
starpower	**Desactivar daños**
leatherandlace	**Pistola (tecla F), lanzacohetes (tecla H) y desactivar daños**
upupdowndown	**Desbloquear todas las ciudades, coches y modos (sólo arcade)**
theparrot	**Desbloquear todos los modos**
griswold	**Desbloquear las ciudades**
octane	**Nitrógeno extra**
yerbamate	**Nitrógeno ilimitado**
starlite	**Alucinaciones ópticas**

▸ Cuando actives el turbo, verás el flujo azul de tu escape.

▸ Si coges la aspiración de otro coche, podrás adelantarle vertiginosamente.

▸ El motor permanecerá intacto aunque destroces la carrocería.

fotográficas. Con todo, lo que cuenta es el resultado del conjunto, que funciona gracias a los efectos visuales implementados y la sensación de velocidad.

Una característica que llama mucho la atención en *Midnight Club II* es el extraordinario sentido del equilibrio que exhiben sus creadores. La dificultad está muy bien escalonada, y los puntos fuertes y débiles de coches y motos se contrarrestan con tanta eficacia que es posible hacer que unos compitan con otras sin que nadie tenga ventaja.

■ TENSIÓN SOBRE RUEDAS

Este equilibrio se hace más evidente en las competiciones on line, donde la habilidad para localizar las mejores rutas y hacerse con los poderes más jugosos (como la invisibilidad) marca la diferencia. Puedes optar por carreras simples por los trazados preestablecidos o crear circuitos nuevos definiendo antes de la partida los puntos de paso. Incluso tienes acceso a opciones como una variante de la captura de bandera o el llamado modo Detonador, también muy divertido.

Sin embargo, no tardarás en comprobar que la vida en *Midnight Club II* no siempre es justa. La inteligencia artificial está adaptada a la lógica arcade, lo que implica que tus rivales cometen errores puntuales, pero también suelen moverse de manera eficaz y convincente. Para poner tierra de por medio y mantener las diferencias, debes ser capaz de conducir con notable precisión.

Eso supone que las carreras tienden a decidirse en la recta final, incluso en casos en que no encuentras la manera de perfeccionar sus trazadas o regular correctamente acelerones y frenazos. Semejante nivel de tensión hace que el juego conserve su atractivo hasta varias semanas después del momento en que lo estrenas.

FICHA TÉCNICA

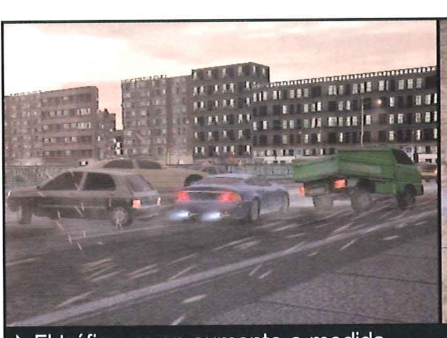


Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.midnightclub.com



▸ El tráfico va en aumento a medida que progresas.



▸ Un deportivo último modelo ideal para competir en Tokio.

VEREDICTO

Rápido, furioso, pero ante todo bien realizado y divertido. Con un pasado consolero que se hace notar y no será del gusto de todos los peceros, *Midnight Club II* es la esencia del arcade hecha videojuego: instalar, configurar y jugar durante mucho tiempo contra la inteligencia artificial o en Internet.

8

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS PRECIO: 47,95 € ADESE: TP



PRO RACE DRIVER

Gasolina en las venas

¿Harto de carreras anónimas? **¿Quieres sentirte como un auténtico piloto?** ¿Picarte con tus jefes y compañeros? ¿Tener a las escuderías a tus pies y perseguir a las chicas en boxes? Ahora **sufrirás de verdad** sobre la pista y fuera de ella. **Esta vez, es personal**.



El juego proporciona una gran sensación de velocidad.

Codemasters es una productora británica que ha realizado algunos de los juegos de carreras más importantes del pasado lustro, incluidos los dos *TOCA Touring Cars* de PC. Estaba claro que debían ir más allá en sus nuevos proyectos, y es probable que el sorpresivo éxito mundial del film *A todo gas* encendiera la bombilla a más de uno.

Aquí tenemos un conglomerado de coches, circuitos y competiciones de toda índole, pero también una historia con personajes, drama, humor y diálogos. Pesa mucho más lo primero que lo segundo, pero hay que dar la bienvenida como se merece a la inclusión de un guión que afecta tanto a los interludios como al transcurso de las competiciones.

UNA CARRERA DE PELÍCULA

Excepto la presentación, todo está realizado con el motor gráfico del juego sin ningún tratamiento visual. Puede resultar algo tosco, habida cuenta que hace años títulos como *Final Fantasy VII* mostraron secuencias de vídeo renderizadas fuera de serie. Además, la historia recoge todo un arsenal de tópicos del mundillo de la velocidad para hacerlos suyos, poniéndote en la piel de Ryan McKane y envuelto en riñas sobre la pista con tu hermano, con tu antagonista y con todo aquel que se cruce en tu camino.

Pero nadie se comprará *Pro Race Driver* por su guión, sino por sus carreras de coches. Y ahí es donde brilla con luz propia. El menú es todo un ejemplo de buen hacer. Se divide en un par de apartados en los que encontrarás un ordenador con correo y datos, teléfono, opciones, mapamundi, partidas en solitario y multijugador (hasta cuatro usuarios en el mismo PC a pantalla partida y ocho en red local e Internet).

Y sus números son de primera. Nada menos que 42 vehículos reales, 38 circuitos y 13 campeonatos englobados en distintas categorías. Destacan de forma



Con circuitos y ciudades auténticas, la experiencia se torna realista.

La vista interna desde cabina satisfará a los amantes de la simulación.

Hay coches como Saab, Alfa-Romeo o Porsche con carreras exclusivas.

Los impactos generan serios desperfectos mecánicos y en las carrocerías.

Audi, Opel, Lotus o Chevrolet son algunas de las marcas disponibles.

TRUCOS

Los trucos en este juego están codificados y varían según el código que acompaña cada original, pero hay algunos universales que todos los usuarios pueden emplear. Debes introducirlos en el archivador llamado Bonificación, que encontrarás en el menú de opciones.

sim
Modo de conducción realista

damage
Incremento de daños en todos los coches

credits
Ver los títulos de crédito

PUNTOS NECESARIOS EN LAS COMPETICIONES:
NIVEL SUPER SPORTS = 132 puntos
NIVEL POWER RACING = 162 puntos
LOLA WORLD CHAMPIONSHIP = Ganar el campeonato
CLASE ÉLITE A / B = Pagar 8 millones en concepto de inscripción



▸ Las carreras varían desde turismos europeos a V8 australianos.

significativa los TOCA europeos, fundamentalmente el británico y alemán (DTM), pero también las series americanas tipo NASCAR, la AVESCO V8 Supercar Shell australiana o los mundiales LOLA y Élite, donde encontrarás clásicos como el Mini Cooper S.

ES EL JUEGO QUE MÁS Y MEJOR RECREA LOS TURISMOS Y DEPORTIVOS DE COMPETICIÓN ACTUALES

■ ESTO ES CONDUCIR

Si de carreras se trata, *Pro Race Driver* es sobresaliente. El desarrollo de las mismas es intenso, realista. La IA de los contrarios es muy buena, siempre y cuando no la pongas a prueba. Es decir, que si te dedicas a hacer cosas raras, como frenarles aposta en las curvas, no reaccionan bien, pero si pisas a fondo el acelerador ellos sabrán coger tu rebufo para adelantarte o cerrar huecos en las curvas.

Gráficamente, resulta sobrecogedor. El nivel de detalle de los coches es muy alto y la sensación de velocidad es máxima. Nunca antes un videojuego realizó de forma tan elegante el efecto *blur*, que consiste en difuminar, repetir y desenfocar la imagen. Así, se transmite, mediante desvanecimiento de partículas, autenticidad en el movimiento.

La física también es de aúpa. Aunque el juego se venda como un arcade de serie, puedes emplear el modo simulación desde los trucos para sentir de forma fidedigna la fuerza de la gravedad en acción, así como la afección de neumáticos.

Los controles responden perfectamente, puedes configurarlos a tu gusto y si cuentas con un volante o mando con respuesta de fuerza, disfrutarás más de la experiencia. Ya estés en una ronda de clasificación, entrenamiento, campeonato o carrera multijugador, conducir en este juego es un placer por el buen funcionamiento de la dirección, las cámaras disponibles y el rugir de los motores con reverberaciones y sonido digital.

Pro Race Driver ha sido capaz de ponernos en contacto con el mundo de las carreras de una forma nueva, diferente. Más allá de sus excelencias gráficas y sonoras, es un juego con alma. La trama podría ser más rica y convincente, la inteligencia de los contrarios más compleja, los daños más realistas en sus consecuencias para la conducción, los boxes interactivos. Y con todo, es un programa único, espectacular y de compra obligatoria para todo aficionado al volante.



▸ La parrilla de salida es un festival de luz, color y belleza.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.proracedriver.com

VEREDICTO

Un juego de velocidad extrema que marcó un antes y un después. Generoso en su concepto y calidad, con una historia sólida, interesantes personajes, máxima sensación de velocidad y un sistema físico impresionante. Poco le falta para ser el programa perfecto del género de carreras.

8,5

DESARROLLADOR: CLIMAX
EDITOR: PROEIN PRECIO: 39,95 € ADESE: TP

MOTO GP 2
Ultimate Racing Technology

Emoción a dos ruedas

Valentino Rossi es un monstruo de las dos ruedas, un virtuoso y **un ganador nato**. Pero esta temporada, tanto sus compatriotas Capirossi y Biaggi como Sete Gibernau le han puesto las cosas difíciles. ¡**Tal vez tú puedas** por fin **disputarle el trono**!

De entrada, se tiene la sensación de estar ante un juego ya visto. Los gráficos, música, sonido, física y efectos van claramente en la línea de su predecesor, algo disimulado apenas por la ligera mejora de la calidad técnica del producto. Porque encontramos los mismos menús, presentaciones mediante pintorescos (y mediocres) vídeos, opciones y controles. Lo mejor es que esta vez se incluyen todos los circuitos oficiales de la temporada 2002, lo que nos permite emular un campeonato completo. Si a ello añadimos las marcas y pilotos más emblemáticos del momento, la oferta resulta suficiente para que queramos subirnos a este *MotoGP 2*.

Así pues, nos encontramos ante 20 pilotos reales con sus motos perfectamente modeladas, 16 circuitos (Jerez, Cataluña y Valencia inclusive) y distintos modos de juego que realmente dan mucha vida al programa. Al margen de la posibilidad de participar en un campeonato completo o disputar carreras sueltas, puedes definir las condiciones climatológicas, el nivel de simulación (que afecta sobre todo al porcentaje de caídas), la dificultad de la IA o el número de vueltas.

En el modo acrobacias, se disputa la carrera con el objetivo de sumar todos los puntos posibles. Vale todo: adelantamientos, derrapes, quemadas, puntos de control... Todo aquello que pueda resultar espectacular sobre dos ruedas aumenta los dígitos de tu marcador. Esta opción resulta emocionante y divertida. Es como tener una recreativa en tu PC.

También puedes disputar vueltas contrarreloj y enfrentarte a la mejor de tus imágenes fantasma, o afrontar gran cantidad de retos de entrenamiento que conllevan un aprendizaje maestro de las posibilidades de tu montura. Antes de las carreras, hay pruebas específicas de cada país, desde sortear obstáculos sobre la pista mojada en un tiempo límite a realizar una persecución implacable del campeón local sin perder su rebufo.

Airear los brazos a modo de protesta es común entre los pilotos.



El juego transmite la sensación de vértigo y velocidad extrema.

ENTRE EL CIELO Y EL SUELO

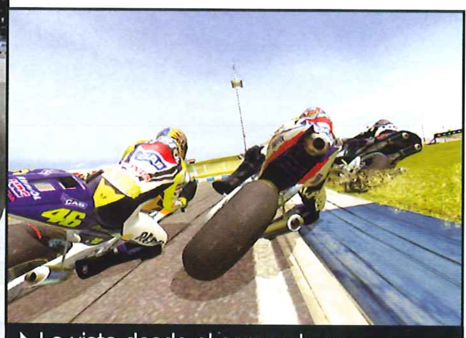
De esta manera, aprendes a hacer caballitos, giros de 180º o derrapes en las curvas. Con ello, obtienes puntos que invertir en tus cuatro atributos fundamentales: aceleración, frenada, curvas y máxima velocidad. Tu destreza va aumentando a medida que superes ciertos hitos, deparando una evolución natural a lo largo del campeonato. Eso sí, ten a mano un buen pad analógico con muchos botones, porque los controles digitales dificultan bastante el control.

El programa ha sido realizado con todo lujo de detalles. Antes de cada carrera, es recomendable revisar el recorrido automático en primera persona. En los entrenamientos, puedes situarte en cualquier zona de la pista instantáneamente, las clasificaciones, parrillas de salida, boxes y público están recreados fielmente... La verdad, da gusto jugar títulos tan bien realizados como éste.

La física funciona estupendamente. Si,



Aunque tu moto se llene de barro, funcionará perfectamente.


La vista desde el carenado es absolutamente realista.



Las carreras suelen ser muy reñidas. No te quedes atrás.

por ejemplo, llueve, notarás con qué facilidad resbala el neumático en las curvas. Los gráficos son de órdago, destacando fundamentalmente la espectacular sensación de velocidad que proporcionan las texturas del asfalto en las rectas.

Si te pasas en la apurada de frenada, te puede suceder algo así.

PARA TODOS

Es por ello que *MotoGP 2* tiene algo para todo el que guste de las buenas carreras. Tiene aspectos de simulación y arcade, realismo y sencillez, aliñado con un enorme abanico de opciones que harán las delicias de los más exigentes. Incluso los motivos y diseños que adornan tu casco, mono y moto dependen



SE INCLUYEN TODOS LOS CIRCUITOS DE LA ÚLTIMA TEMPORADA, LO QUE PERMITE EMULAR UN CAMPEONATO COMPLETO

sólo de ti, al igual que las pistas musicales que escuches y otros aspectos que pueden ser alterados a discreción.

Los que prefieran partidas multijugador se van a divertir de lo lindo, gracias a modos tan interesantes como la posibilidad de dividir el circuito en secciones que dominar en base a los mejores tiempos. Por desgracia, la interfaz resulta engorrosa, al igual que la configuración de controles y gráficos, que debe hacerse antes de cargar el programa.

Tampoco son buenas las opciones de configuración mecánica, con poco efecto en carrera. Y decepciona que la moto no acuse daño alguno aunque choques constantemente, o que la IA de los contrarios sea cuestionable, ya que en ocasiones parecen ignorar por completo tu presencia y correr de forma mecánica.

Es, por tanto, un simulador simplificado con el objetivo de no resultar estúpido para los expertos ni complejo para los novatos y así contentar a la mayoría. Y lo consigue sobradamente, pero si hay una tercera entrega, esperamos un simulador más realista que nos haga olvidar para siempre títulos como *GP 500*.

Las curvas de la primera vuelta son un carrusel de sorpresas.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.thq.com/motogp/index.asp

VEREDICTO

Un videojuego magnífico que te permitirá revivir fielmente el desarrollo de la temporada 2002, divertirte sobre una moto y disfrutar de excelentes gráficos. Pero sus opciones arcade, modos multijugador y gran sensación de velocidad no compensan del todo las deficiencias de su modelo de simulación.

8

DESARROLLADOR: PAPYRUS RACING GAMES
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL PRECIO: 29,99 € ADESE: TP



NASCAR RACING 2003 Season

El canto del cisne

Se nos acaba lo de "un año más, vuelven por sus fueros las carreras NASCAR". Porque en el caso de la serie de Papyrus, **éste podría ser el último**. Lo sea o no, la edición 2003 llegó dispuesta **a sentar cátedra en el género** de carreras.



Nada como una repetición para ver las trompadas con detenimiento.

La extraordinaria serie *NASCAR Racing* podría tener las horas contadas.Aunque las carreras NASCAR no gozan de mucho prestigio en nuestro país, es incuestionable que se trata de una serie excelente y que supondría una gran pérdida para el género de carreras que el veterano juego de Papyrus no superase la edición 2003. Pero pasemos a desgranar lo que esconde este juego bajo el capó.

Los gráficos experimentan una ligera mejora respecto a la edición 2002. Nada revolucionario, pero apreciable en su rendimiento y la inclusión de nuevas opciones de configuración para que incluso en los equipos modestos funcione apropiadamente.

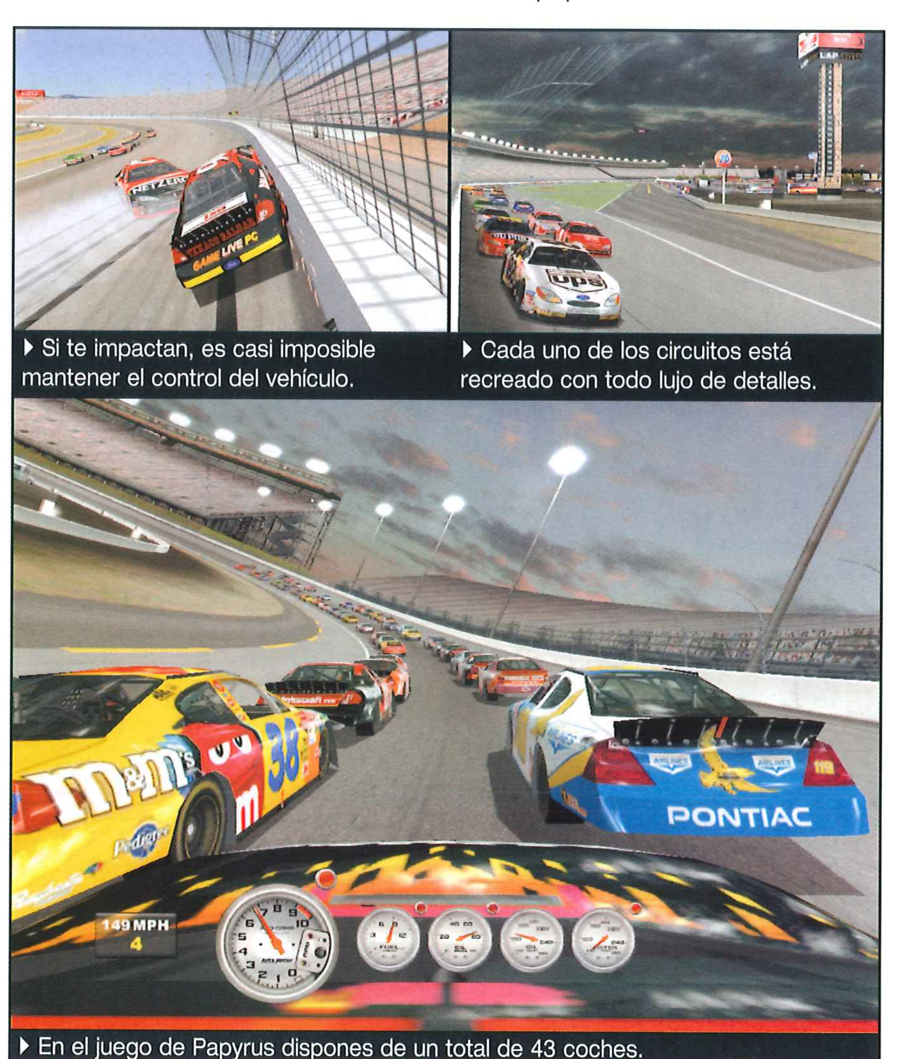
Lo mismo sucede con los nuevos modelos de coches, las banderas animadas, el sistema dinámico medioambiental o el paso de aviones y helicópteros por el horizonte, que muestran hasta qué punto han querido en Papyrus poner un broche de oro incluso en los pequeños detalles.

DIFÍCIL, PERO ASEQUIBLE

La IA es más agresiva y responde de forma más humana a tus evoluciones sobre la pista. Además, los oponentes se adaptan bien a tu velocidad, es difícil pillarles por sorpresa y realizan cambios dinámicos entre prueba y prueba.

La mayor mejora, junto a la IA, respecto a *NASCAR 2002* es la física que ofrece esta nueva entrega: las inercias, pesos y velocidades son más realistas, el cronómetro más difícil de batir y la sensación de control ha aumentado.

Por último, se potencian las carreras on line con un nuevo sistema de exclusión de jugadores problemáticos mediante la votación de los participantes, administración de ligas e introducción de algunas sorpresas en los recorridos . Espérate a vértelas contra más de 40 usuarios en una misma carrera; es toda una experiencia.



Si te impactan, es casi imposible mantener el control del vehículo.

Cada uno de los circuitos está recreado con todo lujo de detalles.

En el juego de Papyrus dispones de un total de 43 coches.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	43
Internet	43

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web games.sierra.com/games/racing2003

VEREDICTO

Que la mejor edición de la serie *NASCAR Racing* pueda ser la última es algo difícilmente aceptable. Pero así son las cosas: el juego peligra, y sus gráficos, sonidos, controles, realismo y rendimientos de primerísima categoría luchan ahora por sobrevivir enfrentándose a la lógica comercial.

9

DESARROLLADOR: BRAIN IN A JAR
EDITOR: CODEMASTERS PRECIO: 45,95 € PEGI: +3

INDYCAR SERIES

Asfaltado y ovalado

¿Indy qué? Sí, seguro que alguna vez has visto **una carrera de** éstas en un bar o navegando por los canales del satélite. El concepto es bien sencillo: **veloces monoplazas dando vueltas** en circuitos tipo NASCAR.



Está prohibido adelantar antes de que el comisario se retire de la pista.

La competición consta de 15 carreras, entre las que destaca la famosa Indy 500. Los vehículos superan los 300 Km/h con cierta frecuencia, no sólo en momentos aislados de velocidad punta. Las características de los trazados invitan a no bajar de la quinta marcha y olvidarse del freno. Aun así, no pienses que se trata de un arcade de velocidad descerebrada y sin complicaciones. Al contrario, se trata de una simulación concienzuda en la que el menor despiste hace que te des de bruces contra el muro.

El nivel de sensibilidad del coche asombra desde la primera partida, sobre todo si lo juegas con un volante. Cada pequeño giro se traduce en cambios casi bruscos de dirección. Debido a la física realista y el diseño de las rasantes, es muy fácil salirse de la trayectoria.



La visión subjetiva resulta bastante espectacular.

El asfalto de algunos circuitos presenta irregularidades y baches.

LA MILLA MÁS RÁPIDA

La sensación de velocidad es casi perfecta, y también son muy destacables la variedad de circuitos, la alternancia entre carreras diurnas y nocturnas, la cantidad de cámaras disponibles o las texturas del asfalto. Mención aparte merece la inteligencia artificial de los pilotos, que va evolucionando a lo largo de la temporada en función de la posición que ocupan en la general, tu manera de conducir y el momento en que transcurre la carrera.

Además, tras alcanzar determinados objetivos, puedes acceder a nuevos contenidos y extras. La amplitud de opciones, la calidad sonora y el acabado general de todos sus elementos resultan notables. Sólo nos preguntamos qué fue del multijugador, aunque esta ausencia está compensada, en parte, por la traducción al castellano de todos los textos y voces.

Aunque *IndyCar Series* no puede competir con la extraordinaria pulcritud de *Nascar Racing 2003* o la brillantez visual de *F1 Challenge 99-02*, no cabe duda de que se trata de una simulación de gran calidad. Su gran virtud son las excelentes sensaciones de carrera que transmite, adecuadas tanto para los más cualificados locos del volante como para jugadores con muchos menos kilómetros a cuestas.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.codemasters.com/indycarseries

VEREDICTO

Un simulador riguroso y con un notable acabado. Se basa en competiciones no muy populares en nuestro país, no tiene opciones multijugador y puede resultar difícil, pero le sobran virtudes. En especial, destaca que ha sido traducido y que sus ayudas y tutoriales hacen que acabe siendo accesible.

8

DESARROLLADOR: RAZORWORKS
EDITOR: VIRGIN PLAY PRECIO: 19,95 € PEGI:+3

FORD RACING 2



Variedad de marca

No dejes que el marketing te engañe: este nuevo *Ford Racing* tiene poco o nada que ver con el anterior. En realidad, inaugura una nueva línea de simulación automovilística, por mucho que lleve un 2 colgado de la carátula.

Ford Racing 2 es la forma que tiene Razorworks de decirle al mundo que han aprendido la lección, que esta vez sí están dispuestos a crear un simulador de carreras que entusiasme. Se trata, eso sí, de un producto multiplataforma, aunque hay que reconocer que ha sido adaptado a PC de forma bastante adecuada. El único inconveniente es que su menú es de clara orientación consolera, pero todo lo demás está en su sitio y funciona como debe.

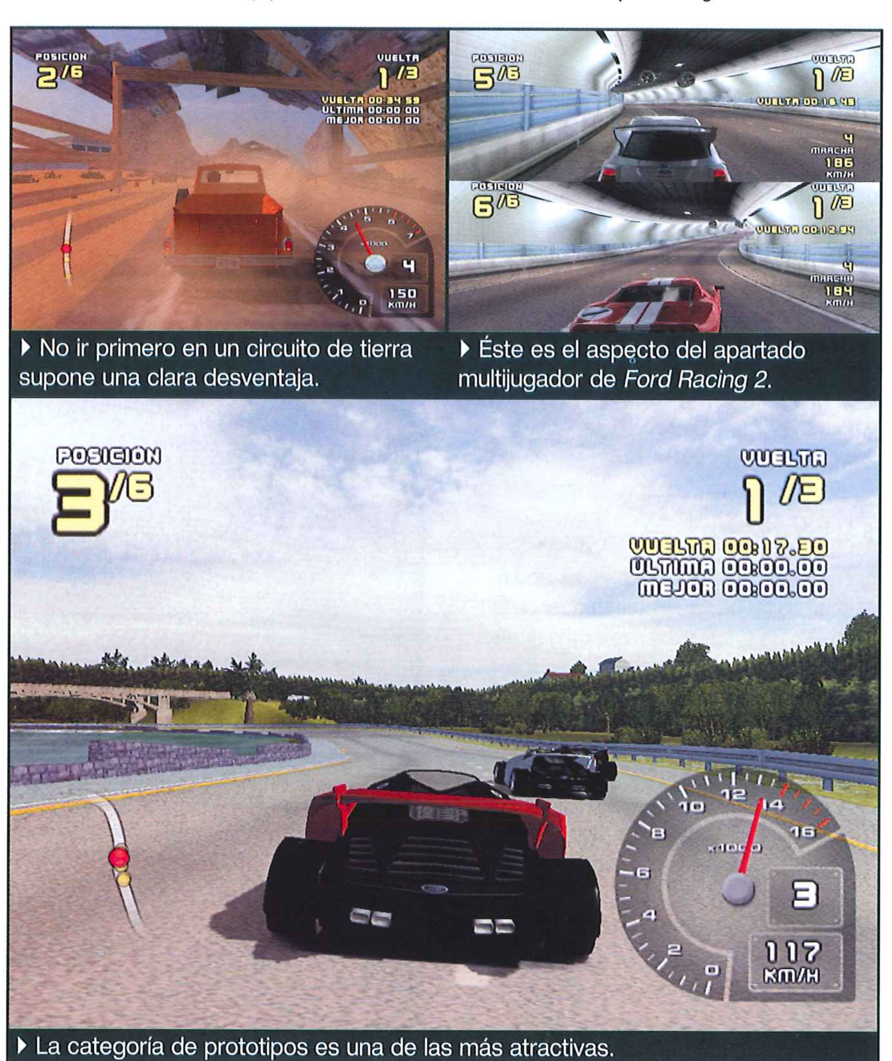
El pilar central del juego es esa variedad de automóviles y pruebas. Poco a poco, vas desbloqueando el acceso a nuevas categorías con coches nuevos. Si superas una prueba con un modelo determinado, podrás contar con él más tarde en las partidas multijugador.

Los objetivos o pruebas concretas que vas asumiendo incluyen desde ganar las típicas carreras contra coches similares al tuyo o rebajar una marca determinada a pruebas de habilidad y conducción precisa.

PRUEBA SUPERADA

Todo está recreado a la perfección y con un nivel de detalle que no llega al del último *Need for Speed* pero tampoco está nada mal. Los circuitos son variados y están llenos de vida, con multitud de elementos que parecen destinados a captar tu atención y se hacen muy de agradecer.

Parece que Razorworks se ha sacado la espina creando un juego completo y con suficiente empaque. Aun así, algunos detalles se han quedado en el tintero, y son el tipo de cosas que separan un buen juego de un clásico. De entrada, se hecha de menos un modelo de daños convincente. Tampoco hubiese estado nada mal un modo multijugador que fuese más allá de la algo pobre opción de pantalla partida. Pero lo peor es que, pese a su amplia oferta de coches y pruebas, *Ford Racing 2* se hace repetitivo. Que hayan optado por un estilo de conducción bastante arcade no debería ser impedimento para que el juego ofreciese algo más que carreras.



▸ No ir primero en un circuito de tierra supone una clara desventaja.

▸ Éste es el aspecto del apartado multijugador de *Ford Racing 2*.

▸ La categoría de prototipos es una de las más atractivas.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera británica)

Web www.fordracing2.com

VEREDICTO

Ford Racing 2 es como uno de esos chicles que combinan varios sabores. Su orientación general es claramente arcade, pero también tiene una cierta pretensión de rigor y realismo. Coches por doquier y multitud de retos de lo más variado. Acaba gustando, pero no lo elegirías como tu chicle favorito.

7,5

F1 CHALLENGE ´99-´02

DESARROLLADOR: IMAGE SPACE INC.
EDITOR: EA SPORTS
PRECIO: 47,95 €
PEGI: +3

Es hora de recuperar a Hakkinen, De la Rosa, Herbert y Gené, o **emular los pinitos de Fernando Alonso** a sus 19 años.

La gran novedad de este *F1 Challenge* es que se han incluido cuatro temporadas oficiales en vez de una sola, todas ellas reproducidas fielmente gracias a la licencia de la Federación Internacional de Automovilismo.

Lo mejor es la profundidad técnica del programa. A una potente inteligencia artificial de los contrarios se le une la excelente reproducción física, con un comportamiento que emula fielmente la respuesta de estos bólidos en función de sus reglajes. La oportunidad de confrontar los resultados con los datos de telemetría encantará a los amantes de la mecánica.

Los reproducción de los daños es casi perfecta, así como los sonidos. Ahora bien, es un calco de *F1 2002*. Los menús, presentaciones, gráficos, controles y demás características son muy similares. Cierto es que junto a las cuatro temporadas se introducen pequeños detalles visuales, sutiles variaciones en el desarrollo de las carreras y es más estable, fruto de la optimización de su antecesor en los pasados doce meses. Pero, ¿es suficiente?





FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.easports.com/games/f12004/pccd.jsp

Un fantástico juego de carreras en el que, pese a todo, se echa en falta la última temporada. **7**



BIG MUTHA TRUCKERS

DESARROLLADOR: EUTECHNYX
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 19,95 €
ADESE: +13

Sesenta días para demostrar que eres digno de la compañía de transportes de mami. Ten **cuidado con tus hermanos**: se las saben todas.

Big Mutha Truckers tiene dos grandes virtudes: su temática y su ambientación. La idea de conducir un gran camión de 18 ruedas por la inmensa red de carreteras norteamericanas transportando mercancías ya resulta atractiva de por sí. Además, está el aspecto comercial del asunto: el proceso de compra-venta de las materias primas que coticen al alza en determinadas ciudades para beneficio de nuestro bolsillo. En fin, la vieja fórmula de *Elite*, que nunca pasará de moda.

Los controles se reducen a acelerar, frenar y cambiar de marcha corta a larga. Por supuesto, el juego es un arcade, pero la sensación de control de los camiones es francamente buena y la vista interior desde cabina está muy conseguida. Algunas misiones de dificultad elevada y el pintoresco sentido del humor del que hacen gala los creadores del juego acaban de ahuyentar cualquier síntoma de monotonía.

TRUCOS

En **Opciones**, encontrarás el menú de trucos en el que podrás introducir los siguientes códigos.

Código	Efecto
CHEATINGMUTHATRUCKER	Activar todos los trucos excepto el camión extra
LOTSAMONEY	Obtener dinero
LAZYPLAYER	Desbloquear todas las misiones
USETHEFORCE –	Cambio de marchas automático
SATNAV VICTORS	Inmunidad diplomática
VARLEY	Obtener el camión extra
DAISHI	La gente aparece pequeña
GINGERBEER	Camión superrápido
PUBLICTRANSPORT	Tiempo ilimitado para las misiones
6WL	Desactivar los daños

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	96 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.bigmuthatruckers.com

Un programa notable que ofrece lo que promete: carreras, diversión y mucho sentido del humor. **7**





WORLD RACING

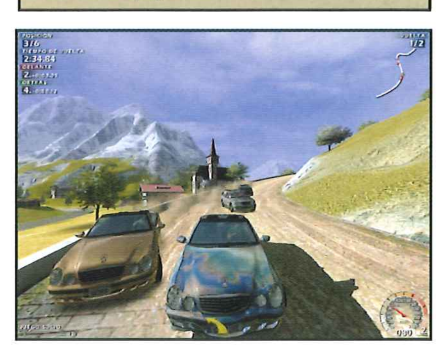
DESARROLLADOR: SYNETIC
EDITOR: TDK MEDIACTIVE
PRECIO: 39,95 €
PEGI: +3

La mayoría de nosotros **no tenemos un Mercedes** en el garaje, así que tendremos que conformarnos con instalarlo **en nuestro compatible**.

El planteamiento es sencillo: tienes que convertirte en el mejor piloto de la casa. Para ello, debes superar una serie de carreras y pruebas prácticas de conducción y demostrar tu dominio del vehículo sobre todo tipo de superficies y en circunstancias muy variadas. El manual te informa de que tienes más de un centenar de vehículos y otros tantos circuitos a tu disposición, pero en realidad sólo hay alrededor de 25 coches distintos, con posibles variantes que modifican sus prestaciones. Algo parecido ocurre con los circuitos: partiendo de siete grandes escenarios, se han diseñado multitud de recorridos y variantes diferentes.

TRUCOS

Para poder acceder a todos los vehículos y pistas, utiliza **ALLUCANGET** como nombre de jugador.



El apartado visual es estupendo, tanto en la recreación de los vehículos como en el de los recorridos, y los pilotos rivales se comportan con lógica y con un tipo de conducción coherente. Si se te hace difícil, puedes reducir su fuerza, ya que las opciones de configuración son muy completas.

Resumiendo, *World Racing* es una simulación sencilla, pero rica en detalles brillantes y con un alto nivel técnico. Más que suficiente para garantizar un buen puñado de horas de diversión.

FICHA TÉCNICA

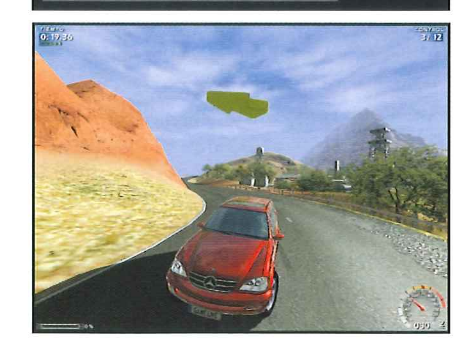
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: 2
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: ✗

Web www.synetic.de

Un juego con algunos elementos originales y una licencia atractiva, aunque falto de profundidad. **7**



HOVER ACE

DESARROLLADOR: GSC GAME WORLD
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 19,95 €
PEGI: +12

La compañía rusa GSC se atreve con casi todo. Incluso con la **velocidad extrema y futurista**.

Hover Ace es un nuevo paso adelante en el género de las carreras futuristas con fuerte componente arcade, al estilo *WipeOut*. Por ello, cualquier atisbo narrativo queda relegado en favor del tipo de acción inmediata que caracteriza a estos juegos. Nada más cargarlo y configurar los controles, todo se reduce a acelerar, disparar, aniquilar y ganar. Eso sí, con algunas variantes. Si de entrada ya parece bueno, espérate a conseguir capital suficiente para ir mejorando tu nave. Encontrarás nuevos aerodeslizadores, equipamiento, armas y propulsores.

Su punto fuerte son los gráficos. Desde la primera partida, impresiona la recreación de los 16 planetas y sus respectivos circuitos. Tanto su nivel de texturas como el diseño y buen rendimiento obtenido en equipos de medio pelo hacen del programa un festín técnico. Y no se queda atrás la estupenda sensación de velocidad que se vive sobrevolando la superficie.



Así pues, es variado e imponente a nivel gráfico, sus controles funcionan realmente bien, los niveles de dificultad están compensados, da un buen rendimiento, está totalmente traducido al castellano y la inteligencia artificial de los contrarios está conseguida. ¿Qué le falta?

Pues mayor emoción. Una historia que nos sumerja plenamente en lo que estamos haciendo. Pese a todo, si este detalle no te importa y lo tuyo es correr y disparar sin preocupaciones, aquí tienes un estupendo programa que te hará pasar momentos trepidantes.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Español

Web www.gsc-game.com/english/hoverace

Frenético por momentos, se resiente por su escasa originalidad y la falta de un modo historia.





Doce meses de...

DEPORTES

Duelo al sol

Las grandes rivalidades son el combustible del progreso. Napoleón parecía invencible hasta que apareció un tal Wellington, y lo mismo puede decirse del doctor Moriarty, que reinaba en su submundo subterráneo hasta la llegada de Sherlock Holmes. En términos virtuales, *FIFA* era el juego de fútbol por excelencia, ningún rival pecero le llegaba siquiera a la suela de las licencias. Pero este año ha llegado *Pro Evolution Soccer 3*, el simulador consolero por excelencia, y la primera gran rivalidad virtual del siglo XXI está servida. El género de deportes para PC vive por vez primera algo comparable al duelo entre *Quake III: Arena* y *Unreal Tournament* o el que se avecina entre *Doom III* y *Half-Life 2*.

A la sombra de los dos grandes, ha florecido todo un ramillete de simulaciones ejemplares, empezando (por supuesto) por las de Electronic Arts, dominador indiscutible del género. Sólo *Rugby 2004* ha decepcionado, el resto, empezando por *Tiger Woods PGA Tour 2004*, raya al altísimo nivel que era de esperar. Es destacable que este año no se ha producido la habitual avalancha de juegos basados en deportes minoritarios o extremos. Casi todos estos productos solían ser conversiones de juegos de consolas y apenas llamaban la atención en su paso a PC, por lo que esta vez muchos han optado por quedarse en casa. Es decir, que los arcade de usar y tirar ceden paso a las simulaciones serias, completas y pulcras que tanto gustan a los usuarios de compatibles.

TRES MOMENTOS ESTELARES



REALISMO MÁGICO...

...es lo que ofrece el juego de deportes del año, *Pro Evolution Soccer 3*. Llevábamos un lustro largo oyendo maravillas de la serie japonesa *Winning Eleven*, pero hasta ahora no habíamos podido disfrutar en PC de este festín balompédico.

VUELVE LA GESTIÓN...

...de la mano de títulos como *Total Club Manager* y *Championship Manager*. Ya hemos asumido que *PC Fútbol* es cosa del pasado, pero no por ello vamos a renunciar a nuestro dosis anual de fichajes, traspasos y grandes decisiones.

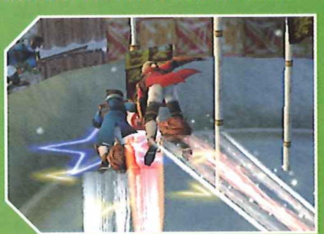




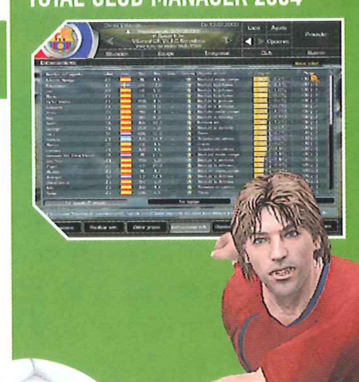
NO SÓLO DE FÚTBOL...

...vive el fan de los simuladores deportivos. Electronic Arts ha vuelto a hacer cuidadísimas recreaciones de deportes como el golf, el hockey sobre hielo o el fútbol americano para uso y disfrute de adictos al deporte que ofrece la televisión por cable.











DESARROLLADOR: KONAMI TOKYO
EDITOR: KONAMI PRECIO: 39,95 € PEGI: +3

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Simplemente fútbol

Si creías que **este curso futbolístico** iba a ser como todos los anteriores, te has equivocado. **Ha llegado un nuevo alumno a la clase**. Se llama *Pro Evolution Soccer 3*, es hijo de Konami, **y es un estudiante aventajado**. Acaba de llegar y ya se le ha subido a las barbas al mismísimo maestro *FIFA*. ¡Qué desconsideración!

Konami ha vuelto a los compatibles. Y lo ha hecho con la intención de resarcirse del decepcionante desembarco de *ISS3*. Esta vez, lo que lleva en las alforjas es una gran conversión de la tercera entrega de su saga de simulación deportiva más rigurosa y realista. *Pro Evolution Soccer 3* (conocido en Japón como *Winning Eleven 7*) es el último trabajo del estudio de desarrollo de Konami Tokyo, liderado por el genio nipón Shingo Takatsuka, y no tiene nada que ver, que quede claro, con la saga de los *ISS* (también de Konami, pero del estudio de Osaka).

Porque mientras los *ISS* simbolizan el arcade futbolero en estado puro, los *Pro Evolution* se erigen como la quintaesencia de la simulación ultrarrealista. Y eso es precisamente lo que emana de cada trozo de césped de este excelente *PES3*. Un fútbol táctico y lleno de exigencia, una simulación flexible y metódica, capaz de enganchar


Los forcejeos entre jugadores están fielmente representados.



Las reacciones y los movimientos de los porteros son sensacionales.

tanto a los no iniciados como a los auténticos virtuosos del pad y del balón.

Porque este *PES3* es un simulador de fútbol en toda regla, fácil de jugar y difícil de dominar, realista y exigente como el fútbol de verdad, pero a la vez tan increíblemente adictivo que te será difícil (créeme) despegarte del pad en eones. Olvídate de tus amigos, de tu vida social, de tu pareja, de tus otras aficiones. Si *PES3* cae en tus manos, no tendrás tiempo para nada más. Tu mundo se limitará a una pantalla surcada arriba y abajo por un balón de fútbol.

SI EN ALGO HAY QUE DARLE MATRÍCULA DE HONOR ES EN EL APARTADO DE LAS ANIMACIONES Y MOVIMIENTOS DE LOS JUGADORES

ESE ESFÉRICO OBJETO DEL DESEO

Desde el principio, queda claro que el juego ha sido convertido a PC con un mimo y un conocimiento de causa ejemplares. Esta vez, Konami ha tenido el detalle de implementar en el menú de pantalla la posibilidad de elegir entre resoluciones gráficas que oscilan desde los 640 x 480 hasta los nada desdeñables 1.280 x 1.024.

A pesar de ello, es evidente que los gráficos son propios de un juego de consolas. El modelado de los jugadores es más que correcto, pero el detalle de las texturas y de sus expresiones faciales no alcanzan la excelencia de *FIFA 2004*. En este sentido, tampoco ayuda que los uniformes y vestimentas de los futbolistas no sean los oficiales, ya que algunos diseños "cantan" más de lo deseado.

También se pueden apreciar puntuales caídas de la tasa de frames cuando se juega a resoluciones altas y se amontonan muchos jugadores en cualquiera de las dos áreas, así como problemas gráficos que afectan a las repeticiones de las mejores jugadas (*clipping*, colisiones mejorables...).



Los árbitros no perdonarán las duras entradas como ésta. Ándate con ojo.

El diseño de los estadios está a la altura de lo exigible, pero en ningún caso sorprende por su calidad suprema. Además, la representación del público de sus gradas (con sus robóticos movimientos de marioneta en 2D) está bastante por debajo del nivel de calidad del conjunto.

El terreno de juego, contrariamente, presenta un aspecto formidable, y tanto los distintos tipos de césped (representados con todo lujo de detalles) como los diferentes grados de iluminación (día, noche, soleado...) añaden un innegable toque de distinción al entorno de juego. Hay que destacar también la magnífica recreación de las redes de las porterías, que se mueven fantásticamente y de una manera totalmente creíble en función de la potencia y la naturaleza del disparo.

Pero si en algo hay que darle matrícula de honor a Konami es en el apartado de las animaciones y movimientos de los jugadores. Quitando algunos errores sin importancia, todas las animaciones de los modelos 3D de los futbolistas exhiben un grado de perfección nunca visto en un juego de fútbol. Mención especial para los guardametas, cuyas palomitas y despejes son dignos de los mejores elogios. Que te quede claro: cualquier movimiento que se te pueda ocurrir realizar sobre un campo de fútbol de verdad está contemplado casi con toda seguridad en este *PES3*.

El juego está pensado para ser jugado con un pad dual analógico (como el de



Como es lógico, no pueden faltar los remates acrobáticos en el área.

Deberás practicar mucho antes de poder celebrar un gol de falta directa.

PlayStation2), aunque tienes la opción de redefinir los controles a tu gusto (bien por Konami). De esta manera, podrás realizar todo tipo de regates con el botón R2 (croquetas, bicicletas, sombreros...), llevar a cabo un amplio surtido de fintas (como dejarte pasar el balón por debajo de las piernas o amagar un chute o un pase), efectuar impresionantes vaselinas, paredes, remates de bolea o hasta la genial *cuchara* con patente de Raúl. Todo es posible en *PES3*. Pero tenlo presente: este control profundo y flexible requiere práctica, paciencia y un concienzudo entrenamiento (sobre todo en niveles difíciles). Sólo así podrás sacarle todo el jugo al título de Konami y descubrir de esta manera cuántas toneladas de FÚTBOL se esconden en su interior.

FÚTBOL DEL BUENO

Este *PES3* es capaz de ofrecer, por encima de todo, un apartado jugable verdaderamente espectacular. La IA de los jugadores, a excepción de algunas lagunas en el apartado defensivo, se mantiene a un nivel excelente, planteándole al jugador, en todo momento, un desafío de proporciones casi épicas. Aquí no vale bajar la guardia ni dormirse en los laureles, porque el ordenador te machacará sin piedad.

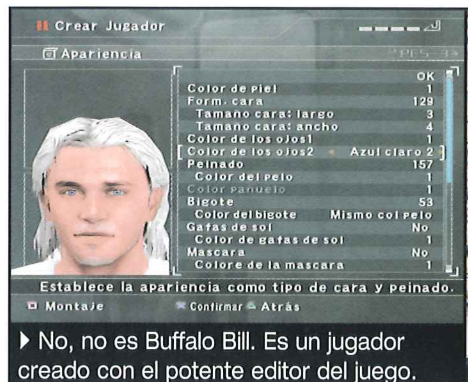
Por supuesto, si eres un amante de la simulación rigurosa, el progresivo grado de adicción que provoca el título de Konami te va a mantener, casi con total seguridad, pegado a tu monitor durante largas e inolvidables noches de desvelo. No podía ser de otra forma, porque nunca antes se ha representado la física del esférico de una manera tan fidedigna, tan sumamente real. Durante los 90 minutos que dura cada partido, tienes la sensación de que el balón está realmente suelto y se mueve con total libertad por los confines del terreno de juego. Da la sensación de que no existen rutas de pase o chute predefinidas, y te será fácil comprobar que los jugadores no llevan el esférico pegado literalmente a sus botas. Hay jugadas con rebotes confusos, botes irregulares del balón, forcejeos, cargas legales e ilegales....

Algunos cracks están muy bien representados.



La mayoría de clubs tienen nombres tan esperpénticos como éstos.

El modo Entrenamiento te ofrece una serie de divertidos y duros retos.



▸ No, no es Buffalo Bill. Es un jugador creado con el potente editor del juego.



▸ Atención al momento Matrix de Beckham: *PES3* es arte en movimiento.

Hay, en definitiva, una considerable dosis de buen e impredecible futbol.

Y, por si todo esto fuera poco, el juego viene acompañado de un soberbio repertorio de modos de partida. *PES3* ofrece el clásico modo amistoso, un modo Liga y un modo Copa Internacional (de selecciones). Y eso no es todo: también incluye un completísimo modo de entrenamiento y, el eje sobre el que giran casi todos los alicientes del juego, el larguísimo modo Liga Master. En él, puedes controlar a uno de los 64 equipos ficticios (con nombres falsos) e intentar luchar para hacerte un hueco entre los grandes clubs de fama mundial. No es una tarea fácil, ya que debes ingeniártelas para fichar a "nuevos talentos" o a cracks de renombre (necesitarás prestigio y fama) y debes gestionar con pericia los aspectos técnicos y tácticos de tu equipo. Cada partido de la Liga Master te dará puntos "pes", que después podrás gastar en la tienda para conseguir todo tipo de mejoras y desbloquear algunas opciones realmente curiosas.

SIN PAPELES

El tema de las licencias oficiales sigue siendo el gran lunar de este juego. A excepción de los seis equipos que aparecen licenciados (Juventus y Milán entre otros), todos los demás tienen el nombre cambiado (Chamartín es el Real Madrid, Cataluna es el Barça...). Algunos jugadores, como por ejemplo los de Holanda, poseen nombres tan falsos como irreconocibles. Es más, equipos de sobras conocidos por todos, como River Plate o Boca Juniors, ni tan sólo aparecen en el juego. Este problema se puede corregir con el fantástico editor que posee PES3 (modo Crear), que también permite diseñar jugadores personalizados con un grado de libertad asombroso.

Otro punto que destaca negativamente es la deficiente actualización de las plantillas, ya que todavía se puede ver, por ejemplo, al doble virtual del ex barcelonista Mendieta vistiendo la zamarra blaugrana o a Donato en las filas del Deportivo. Éste (junto a los mejorables comentaristas) es el gran lastre de este *PES3* y su principal inconveniente con respecto a *FIFA*.

Por lo demás, ya sabes: si te gusta el fútbol, este *PES3* no te defraudará. Es fútbol en estado puro. Es sudor y adrenalina. Es emoción y decepción. Y sangre fría, y nervios de acero. Es, como diría Cruyff, "simplemente... fútbol".



▸ La cámara lejana es la menos espectacular, pero la más práctica.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	8
LAN	✗
Internet	✗



Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

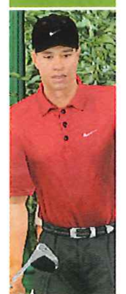
Web www.konami-europe.com/pes3

VEREDICTO

Al igual que Julio César, este *Pro Evolution Soccer 3* llega, ve y vence. Dejando a un lado el espinoso tema de las licencias, el título de Konami ofrece jugabilidad modélica y simulación exigente, un control lleno de posibilidades y una física impecable. Si te gusta el fútbol, corre a por él.

9

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 € PEGI: +3



TIGER WOODS PGA Tour 2004

De guante blanco

Es el hombre récord del golf mundial. **Sus cifras son de otra galaxia**. A los 21 ganó su primer Master, a los 25 ya había sido capaz de adjudicarse los cuatro Grand Slam. Y, desde hace unas temporadas, **domina también el golf virtual.**



No, no está pescando. Sólo trata de sacar la bola del rough.

Que quede claro: estamos ante la nueva entrega del que ha sido, indiscutiblemente y por méritos propios, el mejor simulador deportivo para PC de los últimos meses. Entre las cacareadas entregas de *FIFAs*, *NBAs* y demás productos centrados en deportes de mayor popularidad, este impecable simulador de golf logró cosechar inmejorables críticas por parte de la prensa especializada y de los jugadores de medio planeta.

Conscientes de que habían rozado el cielo con la punta de los dedos, los chicos de EA Sports han decidido no abrir el tentador baúl de la "revolución". En lugar de eso, han optado por la muy prudente táctica de servirnos (llámalos conservadores) una versión remozada de su exitoso simulador golfístico. Que nadie se lleve a engaño, este *Tiger Woods 2004* no es muy diferente de su anterior entrega. Es más, es prácticamente idéntico al de 2003 en muchos aspectos. Pero en el caso que nos ocupa, esto no es necesariamente malo, ni mucho menos.

PARECIDO VISUAL

El aspecto gráfico de esta versión 2004 no difiere mucho de lo visto anteriormente. A pesar de que los grafistas de EA se han esmerado para ofrecernos un entorno gráfico mucho más sólido, dotando las texturas de personajes y escenarios de un mayor nivel detalle y definición, no es difícil darse cuenta de que el motor gráfico apenas ha sufrido cambios sustanciales. Con todo, cabe destacar que se han añadido y perfeccionado algunos efectos gráficos de última generación muy vistosos (como la niebla volumétrica y las fuentes de luz dinámicas) y que se ha puesto especial



Que se pare el planeta. El gran Tiger Woods va a golpear esa bola.



Puedes seleccionar a alguno de los mejores jugadores del planeta.



Concéntrate en el golpe y pon la bola en el green.

¿Por ahí se llega al green o al bosque de Sherwood?



Recuerda lo que te dijo el Maestro Tiger: "La rejilla guiará tu putt..."



▸ Esta versión 2004 presenta algunos efectos gráficos muy vistosos.



▸ Ésta es la innovadora interfaz de personalización de tu golfista.

EN EL MODO CARRERA PUEDES CREAR A TU GOLFISTA Y PERSONALIZARLO HASTA LÍMITES INSOSPECHADOS

énfasis en los modelados 3D de la vegetación y los efectos climatológicos (nubes, puestas de sol, rachas de viento...). Así pues, gráficamente, y a pesar del relativo conservadurismo, este *Tiger* sigue rayando a un gran nivel.

La física de la bola es del todo convincente. Sus elegantes vuelos sobre los hoyos son un auténtico festín visual y una soberana lección de aeronáutica aplicada: su trayectoria varía de un modo totalmente realista en función de la velocidad y dirección del viento y de la naturaleza de nuestro golpe (potencia, efecto, palo seleccionado...).

Además, en esta versión 2004 se han mejorado y reubicado ciertos elementos de la interfaz de golpe para que el jugador tenga más control sobre su pegada. Ejecutar todo tipo de *drives*, *punchs*, *flops* o *putts* y controlar su ejecución es ahora más fácil que nunca. El sistema de golpeo de la bola, bautizado como "True Swing" (ya empleado en la edición 2003), nos sigue pareciendo sumamente efectivo y preciso, aunque te recomendamos tener la base del ratón limpia. Si eres más clasicote, siempre puedes optar por el antiguo método de swing del doble o triple clic.

NO HAY DOS GOLFISTAS IGUALES

Tiger Woods 2004 ofrece dos modos de juego muy ricos en posibilidades. Por un lado, está el modo de simulación, en el que puedes participar con el golfista que quieras en torneos preestablecidos (hay cinco nuevos recorridos) o en los tuyos propios. Por el otro, está el apetitoso modo carrera, con el que es posible crear a tu golfista y personalizarlo (gracias al excepcional sistema "Game Face") hasta límites insospechados, haciéndolo participar en torneos y todo tipo de desafíos para conseguir nuevo equipamiento (guantes, tatuajes, gafas de sol...) y mejoras en los atributos físicos y de juego.

Si sumamos todo lo anterior, veremos que este *Tiger Woods* es algo mejor que su predecesor. Pero que quede claro que estas mejoras residen más en la forma que en el fondo. Porque en definitiva, como diría Jesulín, "este *Tigre* sigue siendo el mismo": un sólido simulador de golf que rezuma calidad, adicción y jugabilidad por los cuatro costados. Quizás no sea imprescindible en tu colección si tienes la edición 2003, pero hazte con él sin dudarlo en caso contrario.



▸ Mueve el ratón hacia atrás y hacia delante y consigue un drive perfecto.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 333 MHz	PIII 733 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	8
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés (bandera)
Voces	Inglés (bandera)

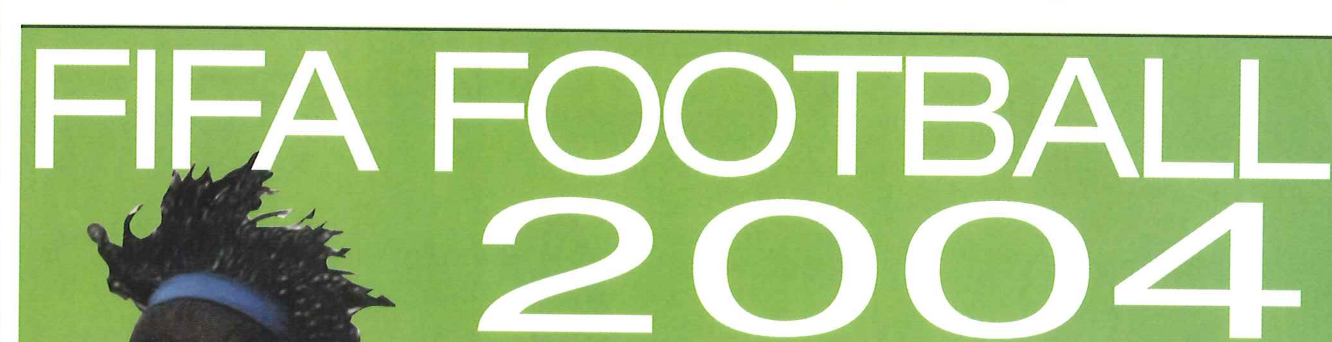
Web www.easports.com/games/tigerwoods2004

VEREDICTO

El "Tigre" de EA ha vuelto a nuestros PC. Y lo hace apostando por una táctica algo conservadora. Eso sí, las sutiles mejoras que presenta esta versión 2004 son suficientes para encumbrarla de manera definitiva como el mejor simulador de golf de la historia. Birdie, eagle y albatros para EA Sports.

9

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 € PEGI: +3



FIFA FOOTBALL 2004

Goles con licencia

Ya está aquí. Ha vuelto el rey, y no es el de Tolkien. Vuelve *FIFA*, **vuelve el fútbol,** vuelven **los goles** y vuelven las eternas promesas **y las sempiternas dudas** de cada año: ¿Qué novedades traerá? ¿Arcade o simulador?

Lo primero que sorprende en esta nueva versión es un revolucionario sistema de control de los jugadores "sin balón", que te permite efectuar todo tipo de desmarques no predefinidos por la inteligencia artificial.

Eso sí, para hacer uso de este nuevo sistema, necesitas un pad con dos sticks analógicos (y correctamente configurado). Para más inri, tampoco se pueden redefinir los controles del pad ni del teclado. Pero que nadie ponga el grito en el cielo, porque desde EA Sports nos han asegurado que se editará un parche en Internet que permitirá "mapear" las teclas o los botones del pad, algo que se nos antoja imprescindible.

Este nuevo y curioso sistema de control "sin balón" influye directamente la jugabilidad del título. A pesar de que tus jugadores atacantes siguen desmarcándose automáticamente, también puedes realizar el desmarque por tu cuenta y riesgo.

Una vez pulsado el botón que activa el control sin balón, aparece sobre los atacantes que se hallan en posición de pase un marcador luminoso que puedes ir desplazando de un jugador a otro. Una vez el indicador está sobre el jugador que deseas controlar, pasas a asumir sus movimientos con el stick derecho mientras, con el izquierdo, sigues controlando al pasador. Cuando esté desmarcado, puedes intentar enviarle el balón con un pase raso, con un globo o con un milimétrico servicio en profundidad.

Las jugadas a balón parado han sufrido también un lavado de cara considerable. No sólo tienes la opción de chutar a puerta, también puedes optar por llevar a cabo alguna jugada ensayada. En los saques de esquina, por ejemplo, puedes elegir entre centrar al palo corto, al largo o colgar el balón al centro, para posteriormente tomar el control del rematador que desees en una dura pugna con el defensor de turno. Y es que este *FIFA* parece desprender por fin ese suave olor a "simulador total" que algunos echaban en falta, ese aroma a juego fácil de jugar pero difícil de dominar que reclamábamos desde hacía eones.

LUCES Y SOMBRAS

Técnicamente, supone un ligero avance con respecto a la anterior entrega. Pero este apartado también presenta luces y sombras.



Tus mejores goles son repetidos automáticamente.

Algunos jugadores ofrecen un nivel de detalle asombroso.



▸ Puedes seleccionar fácilmente al jugador "sin balón" que quieres controlar.


▸ Levanta la cabeza y observa cómo tus compañeros te piden el balón.

EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL "SIN BALÓN" INFLUYE EN LA FLEXIBILIDAD Y EFECTIVIDAD DEL ATAQUE

Las animaciones de los jugadores han sido totalmente rediseñadas, luciendo un aspecto ejemplar. Muchas de ellas están totalmente personalizadas (no se mueve igual Figo que Zidane) y destacan las de los jugadores en la recepción y en la lucha de los balones aéreos. Tampoco pasan desapercibidas las excepcionales palomitas de los porteros.

Las texturas y los modelados de los futbolistas y de sus uniformes rayan a un gran nivel, pero sus expresiones faciales y sus gestos no son todo lo convincentes que sería de desear. Y en las repeticiones desde cámaras más cercanas es fácil observar a menudo cómo los jugadores se superponen. Algunos, como Ronaldinho y Beckham, son calcados a sus homónimos de carne y hueso, pero otros, como los azulgrana Quaresma o Andersson, sólo se parecen en el nombre y en el número.

Mención de honor, una vez más, para los excelentes comentarios de Manolo Lama y Paco González, de la Cadena SER, que acompañan cada una de las jugadas a la perfección. Tanto la música (con temas de Paul Van Dyk o Tribalistas) como los efectos destacan por su inmejorable calidad. Y si hablamos de números, la cosa es verdaderamente galáctica. El juego de EA Sports ha sido capaz de reunir la friolera de 500 licencias oficiales, incluyendo 16 ligas, 350 equipos y más de 10.000 jugadores.

FÍSICA Y FUSIÓN

Los problemas más llamativos siguen teniendo que ver con la física de la bola, que parece ingrávida en los chutes a puerta. No es un factor que influya directamente en la jugabilidad, pero es una puñalada al realismo, un lastre que los *FIFA* llevan arrastrando demasiados años.

La IA ha sido muy mejorada en muchos aspectos, sobre todo a nivel defensivo. Pero, a pesar de estas mejoras, a veces da la sensación de que los goles se deben más a cantadas de los porteros que al acierto de los atacantes.

En cuanto a modos de juego, aparte de los clásicos de Partido Rápido, Práctica y Torneos, aparece un modo Carrera que sigue la fórmula de cualquier manager de fútbol (sin llegar a ofrecer la misma profundidad de gestión claro está) y un fantástico y revisado modo on line que hará las delicias de los más exigentes.

También cuenta con la posibilidad de "comunicarse" con el próximo *Total Club Manager 2004* a través de la opción "Football Fusion" para que puedas, entre otras muchas opciones, jugar los partidos del manager en *FIFA 2004*. Casi nada.

▸ En ocasiones, la colocación de los porteros deja bastante que desear.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	64/128 MB (XP,2000)	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	4
LAN	2
Internet	2

Idioma

Textos de pantalla: (bandera española)
Voces: (bandera española)

Web www.easports.com/games/fifa2004

VEREDICTO

Esta edición se aleja definitivamente de la marcada tendencia arcade de los anteriores *FIFA* y se centra en ofrecer una simulación mucho más táctica y exigente. Y lo hace con éxito, porque la suma de sus carencias es muchísimo menor que la de sus incuestionables virtudes.

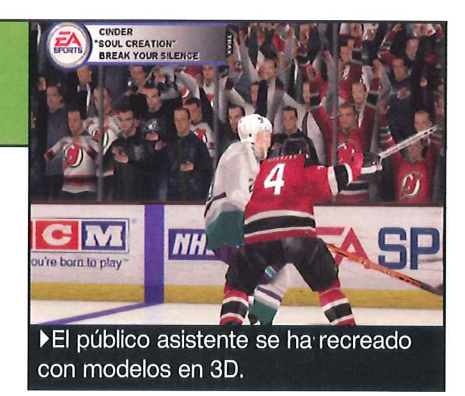
8,5

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 € PEGI: +12

NHL 2004

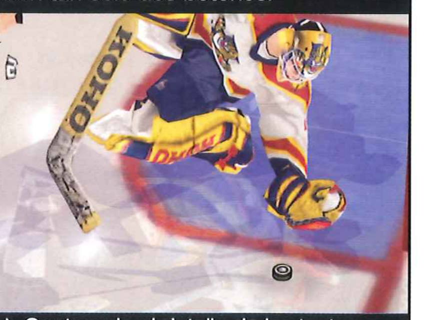
Gélida perfección

Coge el stick, roba el puck sin meterte en un face-off **y deshazte del adversario con un deke**. No es un trabalenguas, es sólo una clase avanzada de **vocabulario NHL**. Ponte los patines, porque **el curso 2004 va a empezar**.



El público asistente se ha recreado con modelos en 3D.

La anterior edición de *NHL* ya se acercaba a la excelencia y parecía muy difícil de mejorar, pero aún tenía pequeñas lagunas en la inteligencia artificial, sobre todo cuando ésta asumía tareas defensivas. EA ha centrado sus esfuerzos en corregir estos leves desajustes.


Puedes ejecutar todo tipo de pases con tan sólo dos botones.

Contempla el detalle de las texturas del stick y de la ropa del portero.

Hay que destacar también el fabuloso sistema de detección de colisiones del juego. Los contactos entre superficies están resueltos a la perfección (jugador con jugador, disco con pared, disco con palo, disco con jugador...) y mención aparte merece la física del imprevisible *puck*. El pequeño disco se mueve sobre el hielo con un grado de realismo tal que incluso da la sensación de que estás asistiendo a una retransmisión deportiva real.

EL CASTAÑAZO

Otras mejoras pasan por las ejecuciones de los uno contra uno, el repertorio de fintas al portero (*dekes*) y las luchas entre dos contrincantes. Las peleas se suceden aleatoriamente a lo largo del partido, y está en tus manos decidir si quieres pasar a los puños o prefieres el juego limpio a toda costa.

A nivel técnico, la calidad del título de EA es irreprochable. El modelado de los jugadores ofrece unas texturas extraordinarias y abundan los efectos gráficos de última. Pero si en algo destaca este *NHL 2004* es en su adictividad. El ritmo de los partidos es frenético y te mantiene pegado al PC durante horas y horas, sin descanso.



En los duelos cara a cara, debes estar atento para llevarte el puck.

TRUCOS

MARCAR GOLES FÁCILMENTE
Si juegas en modo Fácil o Principiante, dispara a puerta nada más cruzar la línea azul del campo contrario. Si ningún defensa se interpone en la trayectoria, las posibilidades de marcar gol son muy altas. Utiliza el botón de esprint para evitar la presencia de defensas.

CLONAR JUGADORES
Dirígete a la opción de crear jugadores (Create Player) y crea uno con el nombre del jugador presente en el juego que quieras clonar. El juego te preguntará si quieres utilizar los mismos parámetros con los que aparece en la base de datos. Acepta y así podrás adquirir a ese jugador para tu equipo desde la opción para gestionar plantillas.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.nhl2004.com



VEREDICTO

Magistral. Sin duda, estamos ante uno de los mejores simuladores deportivos de todos los tiempos. EA ha sabido trasladar a nuestros PC toda la emoción que se respira en las heladas pistas de la NHL, dotando al juego de un apartado técnico de lujo, una IA mejorada y una excelente jugabilidad.

9

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 € PEGI: +3

MADDEN NFL 2004

Fútbol con hombreras

Si a aún piensas que el fútbol americano es **un deporte de fuerza bruta** y músculos gratuitos, mejor no le hinques el diente a este *Madden NFL 2004*. **Detrás** de sus placajes y choques espeluznantes, **se esconde uno de los deportes más estratégicos** que existen.





Realiza un buen kick off y prepárate para dejarte la piel en defensa.

Vuelve el *football* en estado puro. Y lo hace de una manera realmente espectacular: hay que quitarse el sombrero ante la maestría y el buen hacer de EA Sports, que consigue que este simulador mejore año tras año sin perder un ápice de su identidad.

Con este *Madden NFL 2004*, EA Sports ha rozado la estratosfera. Para empezar, ha introducido algunas novedades en la jugabilidad del título que afectan directamente (y de manera positiva) al desarrollo de los partidos. La más significativa es la llamada opción *playmaker*, que te permitirá variar al instante tu táctica (durante, antes y después de la jugada) en función de los movimientos inesperados de tu adversario. Estos cambios de estrategia "en tiempo real" (que se ejecutan con el stick analógico derecho del pad), además de ofrecer unas enormes posibilidades de juego, dotan al desarrollo de cada jugada de un gran realismo y lo hacen imprevisible. Este tipo de control tal vez te incomode al principio por su dificultad (no es un juego para neófitos, desde luego, y resulta indigesto si no tienes pad), pero en cuanto te familiarices con sus tremendas posibilidades no podrás volver a imaginarte un *Madden* sin él: es jugabilidad y realismo en estado puro.



El quarterback puede cambiar la jugada sobre la marcha.

Ejecuta el pase rápidamente antes de que la defensa se te eche encima.

No es Forrest Gump. Es un running back a punto de conseguir un touchdown.

TOUCHDOWN PARA EA

Hay que destacar la inclusión de dos curiosos modos de juego, el Mini-Camp, en el que podrás ir aprendiendo todos los entresijos de este deporte y familiarizarte así con el mundo NFL (como si se tratase de un tutorial), y el modo Propietario (*Franchise*), en el que tomarás las riendas de tu club preferido.

Técnicamente, este *Madden NFL 2004* es intachable. Las animaciones de los jugadores están cuidadas al máximo, y éstos presentan unas texturas y un modelado realmente convincentes. Los geniales efectos y la música también rayan a un gran nivel y no desmerecen de la exquisitez del conjunto. Sólo los repetitivos y demasiado genéricos comentarios de Mr. Madden empañan ligeramente este apartado.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	7
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera del Reino Unido)
Voces	(bandera del Reino Unido)

Web www.easports.com/games/madden2004

VEREDICTO

Este *Madden NFL 2004* no es un título para todos los públicos. La nueva opción playmaker y la gran carga estratégica del juego (con su libro de jugadas) abrumarán a los no iniciados, pero entusiasmarán como nunca a los fans de la NFL y los que sepan apreciar el realismo en la simulación deportiva.

9

DESARROLLADOR: SPORTS INTERACTIVE
EDITOR: PROEIN PRECIO: 29,95 € PEGI: +3

CHAMPIONSHIP MANAGER Temporada 03/04

Goles son amores

He aquí la nueva entrega del prestigioso manager de fútbol que **causa furor en Gran Bretaña**, la cuna del fútbol moderno. Pese a que esta saga no tiene tanta tradición en nuestro país, ya hay quien la considera **la legítima heredera de *PC Fútbol*.**

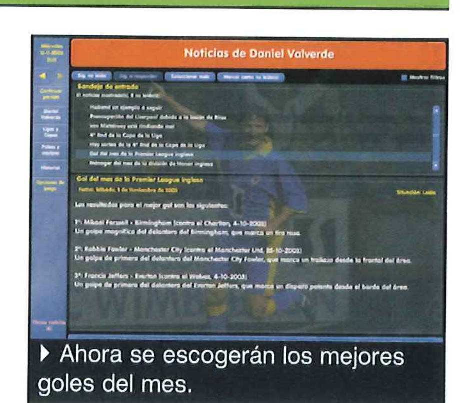
Este *Championship Manager 03/04* no supone una ruptura radical con las entregas anteriores de la serie a la que pertenece. En Sports Interactive han apostado por dejar intacta una fórmula de solvencia contrastada, retocando sólo lo justo y necesario. Los partidos se siguen en el habitual modo de visionado en dos dimensioes desde una perspectiva aérea, un tanto esquemático pero muy eficaz. La alternativa vuelve a ser seguirlos en modo texto, ya sea su desarrollo completo o sus jugadas más destacadas. Sí varía un poco el aspecto de los terrenos de juego, que ahora se adapta a las variaciones climatológicas. Otra ligera novedad es que se indica de forma mucho más clara e intuitiva cuáles han sido los jugadores amonestados.

El modo de seguimiento de los partidos permite acelerar el desarrollo de los mismos. En esta edición, puedes activar también la opción de repetición de los goles, que te permitirá asistir a espectaculares secuencias a cámara lenta de cada uno de ellos. También se ha incluido la posibilidad de bautizar con apodos (motes) a tus jugadores más emblemáticos (de hecho, es una manera de editar sus nombres y modificarlos a tu antojo).

▸ Las posibilidades tácticas que ofrece el juego son casi infinitas.

SIMPLEMENTE, EL MEJOR

Por lo demás, y aparte de alguna novedad más de escaso interés, como la elección del mejor gol del mes, todo es prácticamente idéntico a la edición anterior. Las plantillas, eso sí, están actualizadas y, como es habitual en la saga, la ingente base de datos es ejemplar. Quizás algunos cambios o algunas mejoras en la interfaz no hubieran estado de más, pero a veces no conviene tocar demasiado lo que ya funcionaba casi a la perfección. Y es que estás ante un manager de fútbol que rezuma calidad, cantidad y sobriedad por los cuatro costados. Así que, si no tienes la anterior entrega y eres un "manager" empedernido, corre a por él. Y si la tienes, seguro que no vas a querer perderte esta puesta al día del que, muy posiblemente, sea el mejor manager de fútbol de todos los tiempos.



▸ Ahora se escogerán los mejores goles del mes.



▸ Éste es el aspecto que presentan los partidos. Clavadito al de *CM 02/03*.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.sigames.com

VEREDICTO

Entrega tras entrega (y van tres aquí en España), este *Championship Manager* de Sports Interactive se consolida como el mejor manager de fútbol. Su gran profundidad de juego, su enorme base de datos, su cuidada y práctica interfaz y su acertado diseño lo convierten en el referente del género.

SIN PUNTUAR

DESARROLLADOR: SPORTS INTERACTIVE
EDITOR: PROEIN PRECIO: 29,95 € ADESE: TP

CHAMPIONSHIP MANAGER Temporada 02-03

A mí me daban dos

Sí, también está en las tiendas esta edición 2002-03 de *Championship Manager*. Si te hablamos de él a estas alturas es porque se trata de un juego de un muy alto nivel, aunque no tenga mucho sentido comprarlo habiendo una edición más reciente. Pero si eres un fanático de los manager...

Muchas son las virtudes del juego. Pero, como verás, no hay esplendor gráfico, nada de simulador a lo *FIFA*. Y puedes dar gracias por lo que ves, ya que supone una revolución en la saga.

Sports Interactive introdujo en esta entrega de su manager una representación en dos dimensiones y más parecido a una partida de fútbol con chapas que a los espectaculares duelos televisivos a los que nos han acostumbrado otros juegos.



La interfaz es muy completa y sigue las líneas maestras de la serie.

Aunque este sistema supone una mejora, ofrece un pequeño problema que termina resultando molesto: cada jugada tiene un atacante y un defensor establecidos. Sin embargo, es posible que la defensa recupere el balón. Y entonces... ¡no saben qué hacer! Pierden el tiempo, se pasan unos a otros el balón o lo regalan descaradamente.

LA LIGA PROFESIONAL

El número de variables y estadísticas ha aumentado, así como los aspectos a tener en cuenta en cada jornada. Pero si no quieres dedicar tu tiempo a organizar los complejos sistemas de entrenamiento o remover cielo y tierra buscando al próximo crack, tienes la oportunidad de delegar casi todas las tareas en tu elenco técnico, que resolverá la papeleta de forma solvente.

Más de 200.000 jugadores y técnicos, 88 divisiones, 39 ligas repartidas por todo el globo y las licencias de todas las competiciones nacionales e internacionales habidas y por haber garantizan meses de diversión.



Jugadores como Mijatovic dan mayor espectacularidad al simulador 2D.

TRUCOS

TRASPASOS GRATIS

1. Haz una oferta excepcional (muchas veces su valor en el mercado) por un jugador.
2. Si su club acepta, haz clic en Ofrecer contrato.
3. Después pulsa (menú de la izquierda) sobre tu nombre y ve a Noticias.
4. Pulsa sobre el nombre del jugador.
5. Retira la oferta.
6. Vuelve a hacer una oferta, pero esta vez por cero euros.
7. Pulsa dos veces sobre la flecha de volver atrás (menú izquierda).
8. Ofrece un buen contrato.
9. Continúa la partida. Si el jugador acepta y tú confirmas la compra, no pagarás nada a su club.

DINERO A RAUDALES

1. Crea un segundo perfil de jugador y asígnale un equipo muy rico.
2. Entonces haces la mayor oferta del mundo por un mal jugador del equipo que entrenas con el primer mánager. Por supuesto, aceptarás, por algo eres tú quien controla ambos equipos.
3. Repite la operación algunas veces, las que consideres. Luego presenta la dimisión del segundo mánager y podrás seguir tu partida absolutamente forrado.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	2 MB	4 MB

Multijugador	
Un mismo PC	32
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Castellano
Voces	X

Web www.sigames.com

VEREDICTO

Incorporó a la saga un básico, pero muy esperado, simulador de partidos. Su licencia de la liga española, traducción al castellano, pantagruélica base de datos y realismo extremo hacen de esta edición un magnífico juego. De todas formas, si tienes que elegir, quédate con la última entrega.

8




DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 € PEGI: +3



NBA LIVE 2004

Showtime de lujo

Si de pequeño **soñabas con machacar en las canastas** de tu colegio como "Air" Jordan en el United Center, EA Sports te ofrece de nuevo la posibilidad de colgarte del aro **sin salir de casa**. ¿Estás preparado para ponerte en la piel de Gasol o Raúl López?

Éste es un juego con clara vocación arcade, en el que el espectáculo es un fin en sí mismo y las acciones se suceden a una velocidad de vértigo. De esta forma, los partidos acaban degenerando en auténticos correcalles con intercambios espectaculares de canastas que nada tienen de simulación realista. Algunos echarán de menos las fases de ritmo lento y juego cerebral que caracterizan al baloncesto moderno (sobre todo, el europeo), pero debe quedar claro que esto es un arcade. Para bien y para mal.

En cuanto a gráficos y animaciones, el juego tiene detalles brillantes y otros algo mediocres. Los modelados de los jugadores, resultan convincentes, pero las animaciones suelen ser demasiado bruscas y alternan movimientos de espléndida factura con otros demasiado predeterminados y artificiales.

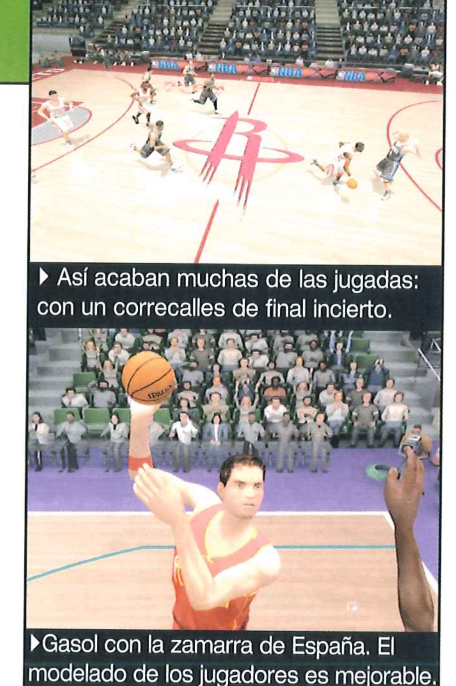


QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO

Esta edición llega con alguna que otra novedad en el apartado de la jugabilidad, como la utilización de dos botones diferentes para lanzar el balón. También se ha añadido un nuevo y potente movimiento de entrada a canasta, con el que tu jugador bota el balón y planta los dos pies en el suelo. Después puede seguir con un mate, una bandeja o un lanzamiento cercano al aro. El control FreeStyle se ha perfeccionado levemente, pero sigue presentando algunas lagunas.

El clásico modo franquicia de los anteriores *NBA* ha sido sustituido por el nuevo modo Dinastía, que te permite tomar el mando de un club gestionando tanto los fichajes de nuevos jugadores como los entrenamientos. Otra novedad es la presencia de una tienda virtual donde puedes desbloquear todo tipo de artículos (camisetas legendarias, gafas, muñequeras...), algo que ya hemos visto en el excepcional *Tiger Woods 2004*.

El acierto en los tiros exteriores es clave para ganar un partido.



Así acaban muchas de las jugadas: con un correcalles de final incierto.

Gasol con la zamarra de España. El modelado de los jugadores es mejorable.



Raúl López, con Utah Jazz, en una de sus características bandejas.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	2
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.easports.com/games/nbalive2004

VEREDICTO

Este *NBA Live 2004* no puede considerarse un simulador realista de baloncesto, porque no lo es. Sus grandes dosis de espectacularidad, su exagerada velocidad de juego y sus carencias tácticas lo llevan hacia el terreno arcade. Como tal, sí que cumple de sobras con las expectativas.

7,5

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 29,95 € PEGI: +3

TOTAL CLUB MANAGER 2004

Fusión balompédica

Ya se nos empieza a **olvidar el** tremendo **disgusto** que nos llevamos **con el cierre** por defunción **de *PC Fútbol*.** Desde entonces **ya han llovido unos cuantos juegos** con suficiente categoría **para sustituirlo** en nuestros corazones.



Football Fusion te permite jugar los partidos de *TCM2004* en tu *FIFA 2004*.



Los jugadores aparecen representados en las fichas con un modelo 3D.

En la carátula del juego está Vicente del Bosque, un entrenador que conoció días mejores en esto del fútbol. Pero esa primera impresión trasnochada y algo rancia se disipa en cuanto empiezas a jugarlo. Su cuidada interfaz es lo primero que sorprende. Eso sí, son tantas las opciones que en ocasiones llegar a la que deseas se convierte en trabajo de chinos o de japoneses en huelga. Esta interfaz se divide en dos partes: la de las opciones de control y menús y la llamada Programa semanal, que muestra en tiempo real el avance de las competiciones.

Las opciones de gestión a tu alcance son muchas y muy variadas. Casi todo lo relacionado con el fútbol ha sido tenido en cuenta en *Total Club Manager 2004*. No sólo puedes convertirte en un sufrido entrenador de club o de selecciones, sino que también puedes asumir las responsabilidades propias de un director general o un director técnico (merchandising, contratos, primas...). También puedes tener charlas semanales con tus jugadores para inyectarles algo de moral, abroncarlos o espolearlos en los descansos de los partidos.

JUGADORES VIVOS

Pero si en algo destaca el juego es en el cuidado tratamiento del desarrollo de los entrenamientos y su influencia en la moral o las cualidades individuales de cada uno de tus jugadores. Tus muchachos están en constante evolución. Factores como la edad o el nivel de esfuerzo en los entrenamientos influyen directamente sobre su rendimiento.

Por último, es importante indicar que puedes elegir entre tres maneras distintas de seguimiento de los partidos (en realidad, cuatro, si contamos la opción de Football Fusion o compatibilidad total con el nuevo *FIFA*): modo de resultado rápido, modo texto con las incidencias destacadas (al estilo *Championship Manager*, pero con algo más de interactividad) o modo partido completo (ves el partido con el motor de *FIFA Football 2004*).

50 ligas y 30.000 jugadores... Casi nada.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	No
LAN	No
Internet	No

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.totalclubmanager.com

VEREDICTO

Nace un nuevo manager. Se trata de la primera edición, así que suponemos que los ligeros problemas de diseño que presenta se resolverán en la siguiente entrega. Tal y como está, ofrece gestión futbolera de altura y una opción de compatibilidad total con *FIFA Football 2004* que lo hacen muy apetecible.

7,5

DESARROLLADOR: EA GAMES
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 € PEGI: +3



Harry Potter QUIDDITCH Copa del Mundo

La liga de las escobas

Harry Potter **no es un niño cualquiera**. **Tiene** una cicatriz con forma de relámpago en la frente y **una varita** que convierte las ranas en caramelos. Con estas credenciales, **no te extrañe que necesite** subirse a **una escoba**.



En el centro del aro, el guardián del equipo rival espera tu llegada.

Esquiva las bludgers si no quieres caerte de la escoba.

Este 2003, nuestra ración de Harry Potter se ha quedado un tanto escasa. A falta de película nueva con su correspondiente juego oficial, Electronic Arts ha tratado de saciar nuestra sed con una original propuesta: un simulador de *quidditch*, el juego de escobas voladoras más jugado al otro lado del andén 9 3/4.

Lo primero que sorprende nada más empezar un partido de tan extraño deporte es que tu flamante escoba voladora ni sube ni baja. Los desplazamientos verticales (arriba y abajo) de tu jugador son totalmente aleatorios.

Esto simplifica notablemente el control de tu escoba, pero también hace que pierdas sensación de control sobre el desarrollo del juego. Pese a que muchas veces parece que las cosas "pasan" sin que sea tu habilidad la que haga que pasen, el desarrollo de los partidos es entretenido y engancha desde el principio.



Los botones de combos permiten remates espectaculares.

A ESCOBAZOS

La persecución de la *snitch* se ha dejado para el final del partido y conseguirla se ha simplificado hasta límites casi insultantes. Basta con seguir la estela de la pequeña bola con el stick de dirección y el botón de potencia hasta que estés cerca y puedas atraparla con la mano.

Técnicamente, el juego no desentona en ningún momento. A pesar del escaso detalle de algunos estadios, el apartado gráfico se mantiene a un nivel más que aceptable. Las animaciones son fluidas y suaves y hay que destacar los vistosos efectos de luz que producen las estelas de las escobas.

En cuanto a modos de juego, este *Quidditch Copa del Mundo* ofrece partidos de exhibición, un muy fácil torneo en Hogwarts y los Mundiales, a los que sólo puedes acceder tras proclamarte vencedor de la Liga de Casas de Magia de Hogwarts. Todos estos modos vienen aderezados con desafíos que te proporcionarán cromos coleccionables para invertir en nuevas escobas voladoras (Nimbus 2001 incluida).



Los gráficos son resultones, pero el nivel de detalle de los estadios es bajo.

FICHA TÉCNICA



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.harrypotter.ea.com

VEREDICTO

Diversión sin problemas ni pretensiones. Tal vez no sea el mejor simulador de *quidditch* posible, pero apunta buenas maneras. Sus gráficos vistosos, su frenética velocidad de juego y la esencia "Potter" que despide pueden ser factores suficientes para contentar a los fans del niño mago.

6

Doce meses de...

SIMULACIÓN

Silencio, se vuela

Los agoreros llevan tiempo anunciando el fin de la simulación. "Es lógico", dicen, "la gente no tiene tiempo de leerse largos manuales y descubrir poco a poco juegos tan exigentes". Sin embargo, basta con darle un repaso a los análisis de los ocho juegos que te recomendamos para concluir que, si el género está en crisis, bendita sea la crisis. Y eso tiene mérito, ya que son productos de desarrollo complicado y que cuentan con un público limitado.

Claro que hay que matizar. Algunos de los títulos reseñados son simuladores bajos en calorías, entregados a la filosofía arcade y, por tanto, no aptos para puristas, como *Secret Weapons Over Normandy*. Sin embargo, eso no quita que sean buenos juegos. Incluso el más curtido y exigente de los pilotos puede disfrutar de vez en cuando con uno de aquellos juegos que permiten volar y disparar sin complicaciones.

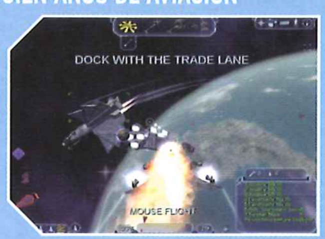
Mención especial merecen este año las simulaciones más o menos periféricas. *Yager*, un juego un juego de naves ambientado en un futuro más bien lejano, ha reconciliado simulación y fantasía. Y lo mismo puede decirse de *Freelancer*.

En el año en que se cumplen 100 años de historia de la aviación, la vertiente civil ha sido plasmada en *Flight Simulator 2004* y *X-Plane: Flight Simulator*. Para los belicosos han quedado *Forgotten Battles*, la monumental ampliación de *IL-2 Sturmovik*, y *Lock On*, dos juegos que se bastan y se sobran para mantener el género fuera de la UVI.

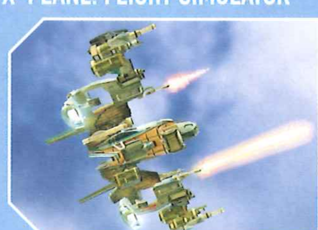
Por último, los amantes de la simulación submarina también han podido disfrutar de *Enigma: Rising Tide*, un producto con un planteamiento más que curioso.











TRES MOMENTOS ESTELARES



MÁS ALLÁ DEL CIELO...

...nos ha llevado *Freelancer*, una más que notable puesta al día de los viejos juegos "de naves" que pone todo un entorno sideral al alcance de nuestro ratón. No fue el mundo persistente que nos prometían, pero no importa.

UN POCO POR DEBAJO...

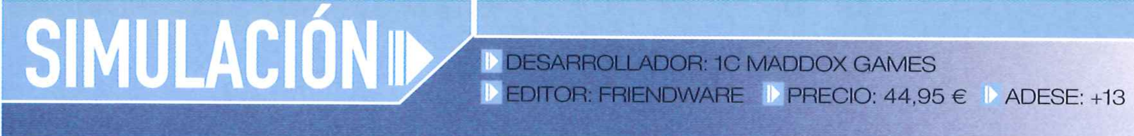


...de lo esperado se ha quedado *Lock On*. Tal vez porque esperábamos demasiado. Las grandes expectativas dan pie con frecuencia a pequeñas decepciones. Aun así, se trata de una simulación de reactores de altos vuelos.

BENDITO EL DÍA...

...en que Oleg Maddox y su equipo entendieron que *Forgotten Battles* iba a ser mucho más que un simple parche de *IL-2 Sturmovik*. Sobre todo porque ese día decidieron poner la directa para entregarnos un simulador que se recordará durante años.







IL-2 STURMOVIK Forgotten Battles

Simulación de altos vuelos

Procedente de Rusia, ***IL-2* avanza hacia Occidente** para continuar combatiendo contra la Alemania de Hitler y su satélite, Finlandia, **en cinco nuevos teatros de operaciones**. Otras naciones y 53 nuevos aviones se suman a la contienda que asoló Europa hace más de medio siglo.

▸ Los efectos de las explosiones son una de las mejoras gráficas más evidentes.

Al principio, lo que hoy es *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* fue pensado como un simple parche para el mejor simulador del año 2001. Sin embargo, eran tantas las novedades, correcciones y mejoras que se pretendían incorporar y tanta la expectación despertada entre la amplia comunidad on line del juego, que los desarrolladores decidieron redefinir el proyecto.

Tras cerca de un año de trabajo, podemos disfrutar del resultado del esfuerzo de muchos aficionados, coordinados por el equipo que dirige Oleg Maddox, el creador del programa, a través de la web IL-2 Center (http://www.iL2Center.com). La simulación que ahora tenemos en nuestras manos no es más que una primera muestra, un borrador si quieres, de un ambicioso proyecto al que se irán añadiendo aviones, vehículos, navíos y escenarios. Sin ir más lejos, cuando leas esto, ya estará disponible el primer parche, que hará que puedas pilotar el tan deseado P-51D Mustang y participar en una nueva campaña, The Siege of Leningrad.

Pero no te equivoques, ya que este producto que ahora sale al mercado no es un simple apéndice de *IL-2*. En absoluto. Es una simulación muy completa, que en algunos aspectos roza la perfección y que incluye el juego original. Es decir, una compra recomendable en todos los casos e imprescindible para los verdaderos aficionados al género.

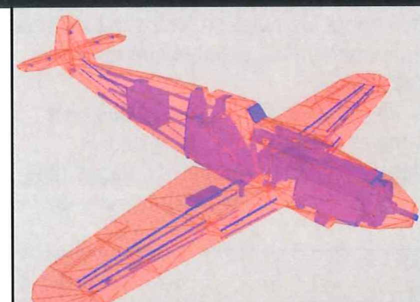
▸ *Forgotten Batles* incorpora espejos retrovisores.



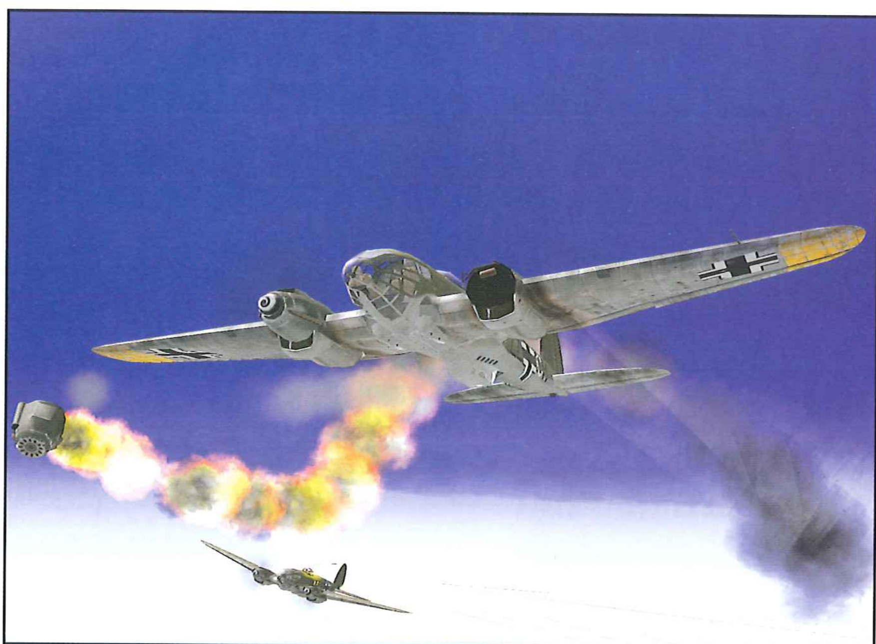
▸ Éste es el famoso caza-cohetes Me.163 alemán.

■ A LAS CABINAS, LISTOS, FUEGO...

El programa viene presentado en una simple caja formato DVD que contiene dos CD, un pequeño manual y una guía de comandos. El manual en castellano es uno de los puntos más débiles del lote, ya que resulta del todo insuficiente para un software de esta complejidad. Se centra en un breve tutorial sobre los rudimentos básicos del vuelo y el combate, el trasfondo histórico de las campañas y un glosario. La versión internacional contiene un manual algo más amplio que te introduce en el uso de las miras de bombardeo y el manejo complejo de los motores, el editor de misiones y el modo multijugador entre otras cosas. Además, existe un fichero readme.txt que explica las peculiaridades de pilotaje de algunos aviones y la forma de personalizar el programa.



▸ Este esquema pone de manifiesto la complejidad del nuevo sistema de daños.


El juego incluye bombarderos con capacidad multipuesto.


Numerosas batallas aeronavales aseguran la variedad y la diversión.

Forgotten Battles se instala sin problemas, configurándose automáticamente para cada sistema. A primera vista, los menús raíz son similares al del *IL-2* original, ya que la estructura de bloques del programa es idéntica. La principal diferencia radica en los submenús, que incluyen ahora opciones para configuraciones más complejas de los aviones, campañas y misiones. El programa permite ajustar muchas de las variables de los modelos de vuelo, de daños y balísticos para adaptarlos a pilotos virtuales de todos los niveles.

Dos opciones que han tenido muy buena acogida han sido la posibilidad de elegir la librea de los aviones que se piloten off line y la de grabar los combates on line. Aunque a primera vista el motor gráfico pudiera parecer similar al del *IL-2* original, los efectos gráficos y sonoros han sido mejorados, de manera que ahora los requerimientos del sistema son exactamente el doble que los de su predecesor.

El programa consta de 20 misiones simples y diez multijugador que se desarrollan en cinco nuevos mapas (dos de Finlandia, dos de Hungría y uno de L'vov) además de los tres originales. Las campañas son semidinámicas y siguen un guión complejo con varias ramificaciones que dependen del rendimiento de cada piloto. Aunque tal vez no convenza a todos, este sistema parece la mejor alternativa posible a una campaña puramente dinámica, ya que hace que se pueda recrear el conflicto sin cambiar la historia. Un potente editor de misiones permite crear tus propias misiones y campañas, que podrán incluir a pilotos rusos, alemanes, fineses, americanos y húngaros.

PREVEMOS QUE, AL IGUAL QUE OCURRIÓ CON SU ANTECESOR, NOS ENCONTRAMOS ANTE UN NUEVO CLÁSICO

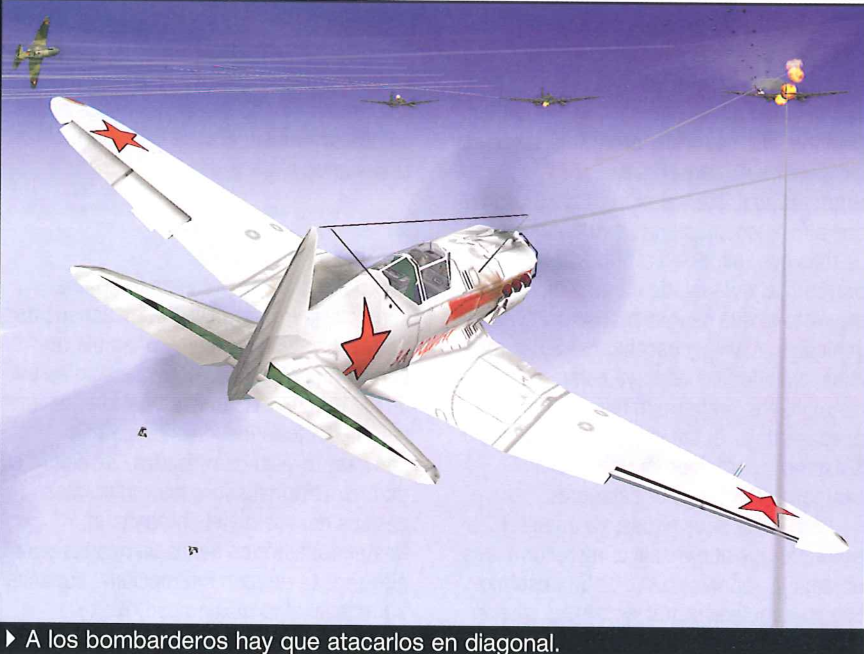
El número total de aviones modelados en este primer lanzamiento es de 128, de los cuales 80 son pilotables, así que la oferta de este simulador es la más completa de todos los tiempos. Es de destacar la presencia de aviones de procedencia estadounidense e inglesa, como el Hurricane, el P-40 y el P-47. Los rusos disponen ahora del potentísimo La-7. Por parte alemana, se incorporan el Fw.190D-9, el reactor Me.262A y las últimas versiones del Bf.109. En el futuro está previsto agregar más modelos mediante parches. Pero la novedad mejor recibida por muchos aficionados tal vez sea la incorporación de bombarderos multipuesto, escasamente representados hasta ahora en este género.



MEZCLA RICA, PASO ADELANTE

Objetivo de multitud de críticas en el *IL-2* original fueron el modelo de vuelo, el balístico, el manejo de los motores y el comportamiento de la inteligencia artificial. En *Forgotten Battles* se ha reproducido una atmósfera realista hasta los 10.000 metros


El Hurricane fue utilizado en el frente del este por ingleses y rusos.


A los bombarderos hay que atacarlos en diagonal.

Una de las funciones mejor recibidas es la posibilidad de grabar los combates on line.

de altura, se ha añadido un manejo de motores y hélices que incluso puede resultar excesivamente complejo y se han revisado totalmente los modelos balísticos.

El resultado es espectacular. Tu avión acusa la turbulencia al pasar por los cúmulos que cubren el horizonte, el motor se ahoga en los ascensos si no empobreces la mezcla, se sobrecalienta si no regulas adecuadamente las persianas de refrigeración en cada fase de vuelo, pierdes potencia si no ajustas el compresor a la altura correcta, etc. También, por primera vez en una simulación de combate de la Segunda Guerra Mundial, se ha diferenciado el uso de la potencia de emergencia en combate de la inyección de sustancias antidetonantes y sobrepotenciadoras.

La IA ha sido muy mejorada, tanto en aviones como en vehículos y navíos. Aquellos aficionados que ya habían pillado el truco y derrotaban siempre a la IA se llevarán ahora una sorpresa. El combate nocturno es especialmente excitante, con barreras de globos cautivos y focos de búsqueda comunicados con las baterías antiaéreas.

Pero *Forgotten Battles* no sólo exige una depurada técnica de pilotaje a sus aficionados, sino que también aporta los medios para facilitar su labor. El simulador incluye espejos retrovisores, sonido 3D 5.1, optimización del código para dispositivos de visualización del tipo IR-Track y nuevos efectos visuales (observar el agua de ríos, lagos y mares puede dejarte anonadado) que permiten una mejor percepción de la distancia y de lo que sucede a tu alrededor.

ATERRIZANDO

Resumiendo, *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* es más que una versión remozada de un antiguo best-seller de la simulación de combate. Este programa introduce suficientes cambios para considerarlo una simulación completamente diferente, aunque con una ambientación familiar.

Prevemos que, al igual que ocurrió con su antecesor, nos encontramos ante un nuevo clásico. Pese a que no carece de algún que otro bug en su primera versión, la multitudinaria comunidad se encargará de corregirlo y hacer que siga mejorando. Los indicios apuntan a que pronto habrá nuevas versiones posiblemente ambientadas en el Mediterráneo y Norte de África o en la Batalla del Pacífico.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.il2sturmovik.com

VEREDICTO

Tras dos años, llega una ración generosa de nuevo aliento a *IL-2*. Nuevos aviones, nuevos efectos y gráficos, nuevos modelos de vuelo y de daños, operación compleja de los motores y hélices, bombarderos multipuesto... Un sinfín de detalles que llevan este juego a altas cotas de excelencia técnica y lúdica.

9


DESARROLLADOR: EAGLE DYNAMICS

EDITOR: UBISOFT PRECIO: 44,95 €

PEGI: +7


Los efectos visuales son del todo asombrosos.


El A-10 es el avión más esperado por sus misiones a ras de suelo.

LOCK ON Air Combat Simulation

Aires nuevos

Tras alguna que otra indigestión de aviones de época, **los incondicionales** de la simulación de vuelo **pueden disfrutar** por fin **del** plato soñado desde hace mucho tiempo: un **simulador de reactores**. Y no uno cualquiera, sino un producto serio, completo y competitivo.

Lock On es el sucesor de la aclamada saga de simulación de vuelo *Su-27 Flanker*, basada en reactores de combate. En un principio, iba a ser una versión muy similar que incorporaría la posibilidad de pilotar un MiG-29, pero los desarrolladores acabaron embarcándose en un ambicioso plan de rediseño en profundidad que les ha exigido tres años de trabajo. Sus modelos 3D altamente detallados y la introducción de efectos de última generación hacen que el resultado final sea modélico en lo que realismo visual se refiere.

A diferencia de sus predecesores, *Lock On* no se centra exclusivamente en el Su-27 Flanker, sino que permite pilotar varios modelos de aviones. Junto al ya habitual Su-27 Flanker B, dispones del Su-33 Flanker D, el Su-25 Frogfoot y el MiG-29 en tres variantes diferentes: Fulcrum A soviético, Fulcrum A alemán y Fulcrum C. También se han representado dos aparatos occidentales, el A-10A Thunderbolt II y el F-15C Eagle. La diversidad de modelos asegura la variedad de misiones y la diversión, pero no se comprende que los desarrolladores hayan omitido intencionadamente el F-16 Fighting Falcon, la montura preferida de una gran mayoría de aficionados.

ARRANCANDO MOTORES

Una buena opción consiste en empezar por las misiones simples, que te ponen


El armamento proyecta sombras sobre el avión, algo nunca visto antes.


Se han representado gran cantidad de aeronaves, buques y vehículos.


Las bases aéreas están reproducidas con una fidelidad sin precedentes.



▶ Es una lástima que el juego no permita pilotar el F-16.

▶ Los retrovisores te permiten controlar lo que tienes a tu cola.

▶ El detalle gráfico del terreno se aprecia aquí con claridad.

directamente a los mandos de cualquiera de los seis tipos de aviones disponibles en pleno combate. Son ideales para familiarizarse de forma no traumática con las peculiaridades de cada aparato y de sus armas.

Estos simples escarceos nos permiten ver ya la complejidad y esplendor gráfico del programa, que, como es lógico, demanda unos requisitos de sistema elevados. La simulación nos sitúa en un conflicto ficticio que tiene lugar en la zona del Cáucaso y la península de Crimea. Este enorme teatro de operaciones se ha representado a escala y se han modelado cuidadosamente las elevaciones del terreno con datos de satélite. Los bosques se han cubierto con millones de árboles y las llanuras se han poblado con infinidad de edificios, puentes, ríos, carreteras... En fin, que puedes contar con el escenario más detallado y complejo de la historia de la simulación.

LOS MODELOS 3D ALTAMENTE DETALLADOS Y LOS EFECTOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN GARANTIZAN UN ALTO NIVEL GRÁFICO

También llaman poderosamente la atención las cabinas de los aviones, reproducidas con calidad fotorrealista y totalmente modeladas en 3D. El nivel de detalle es tal que incluso es posible apreciar las pequeñas grietas que se forman en el plexiglás de la cúpula transparente de la cabina cuando el sol incide sobre ella. Además, este programa viene preparado para la utilización del dispositivo Track-IR, que permite detectar la posición de la cabeza del jugador y reproducir sus movimientos en la pantalla, proporcionando así una sensación de inmersión insuperable.

Para poder disfrutar de este festival gráfico en su plenitud, *Lock On* viene dotado además con unas potentes herramientas de filmación, edición y de manipulación de vistas, que seguro que harán las delicias de muchos Spielberg de la simulación.

A CARA DE PERRO

Los combates resultan muy emocionantes. La inteligencia artificial se comporta de manera creíble, aplicando las tácticas adecuadas a cada situación. El arma principal de casi todos los aviones es el misil aire-aire. Es impresionante verlos salir de sus raíles, seguir una trayectoria errática hacia sus objetivos y, en ocasiones, fallar.

El funcionamiento del radar y aviónica de combate de los aviones han sido simplificados para permitir una curva de aprendizaje suave. Sin embargo, el comportamiento de todos estos sistemas es correcto y bastante realista. Es evidente que este simulador no es un vulgar mata-mata y que tiene en cuenta variables ignoradas por otros programas. Además, aparecen modelos de aviones españoles controlados por la inteligencia artificial, como los F-18 de las Alas 12 de Torrejón y 15 de Zaragoza, algo que los aficionados de nuestro país sin duda sabrán apreciar.

Lock On es una simulación que pasará a la historia. Sus impresionantes recreaciones audiovisuales del vuelo, modelos físicos, el potente apartado multijugador y el completo editor de misiones proporcionan diversión para rato. Sin embargo se echa de menos una mayor representación de aviones occidentales para lograr un mejor equilibrio de fuerzas. Igualmente, se hubiera agradecido una arquitectura abierta que permitiese a los aficionados completarlo añadiendo nuevos modelos.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	32	
Internet	32	
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Inglés	
Web	www.lo-mac.com	

VEREDICTO

Los impresionantes efectos gráficos y la lograda ambientación, unidos a un completo editor de misiones y un potente apartado multijugador, lo convierten en el más atractivo simulador de reactores hasta la fecha. Sólo se echan en falta más modelos occidentales en vuelo y una aviónica algo más detallada.

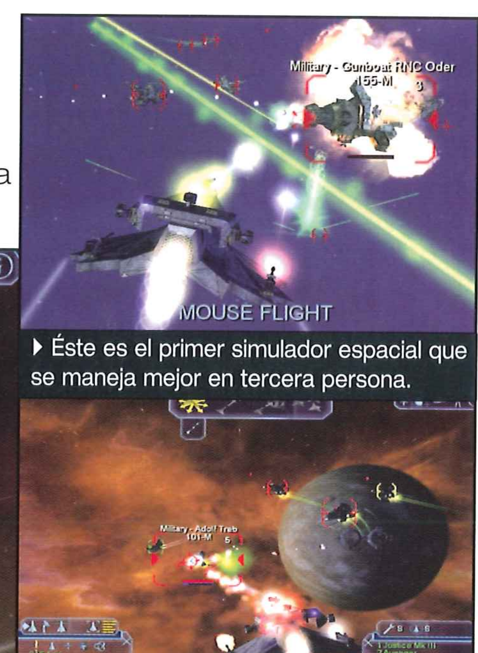
8,5

DESARROLLADOR: DIGITAL ANVIL
EDITOR: MICROSOFT PRECIO: 49,99 € ADESE: +18

FREELANCER

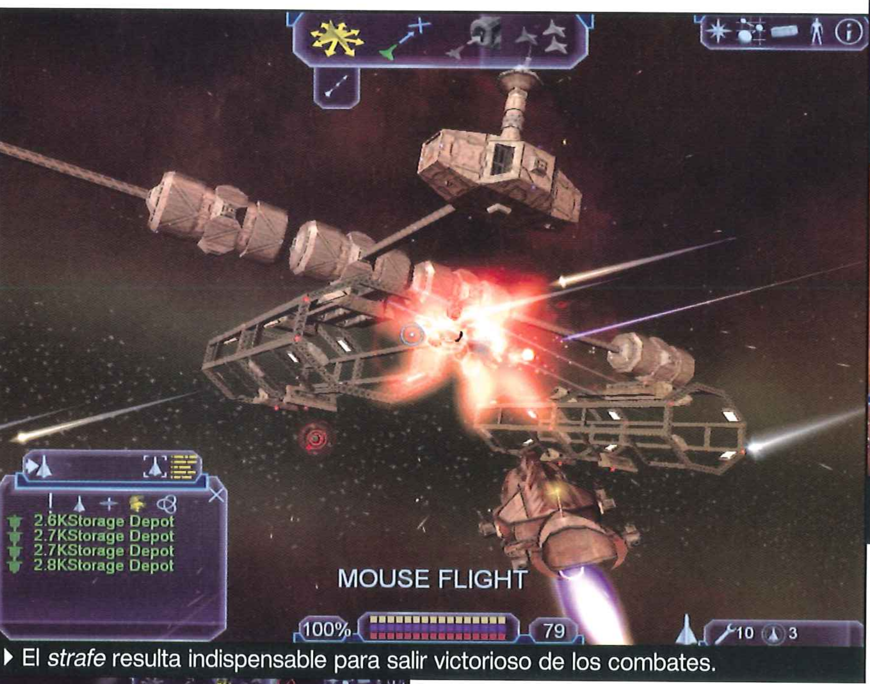
Libertad sideral

Se anunció como la gran esperanza de los universos persistentes, **maduró durante más de cuatro años** rodeado de polémicas, deserciones y falsas alarmas y ahora **ya está entre nosotros**. Espléndido, como se esperaba.



Éste es el primer simulador espacial que se maneja mejor en tercera persona.

Las batallas multitudinarias tienen un aspecto impecable.



El *strafe* resulta indispensable para salir victorioso de los combates.



No es posible dar ningún tipo de orden a los compañeros de escuadrón.

Empecemos por el tema que escuece: el modo multijugador. Como es bien sabido, estaba previsto que *Freelancer* fuese la puerta de acceso a un ambicioso universo persistente, pero Digital Anvil ha introducido drásticos recortes en el proyecto original y centrado sus esfuerzos en el modo solitario. Así que nada de universo persistente.

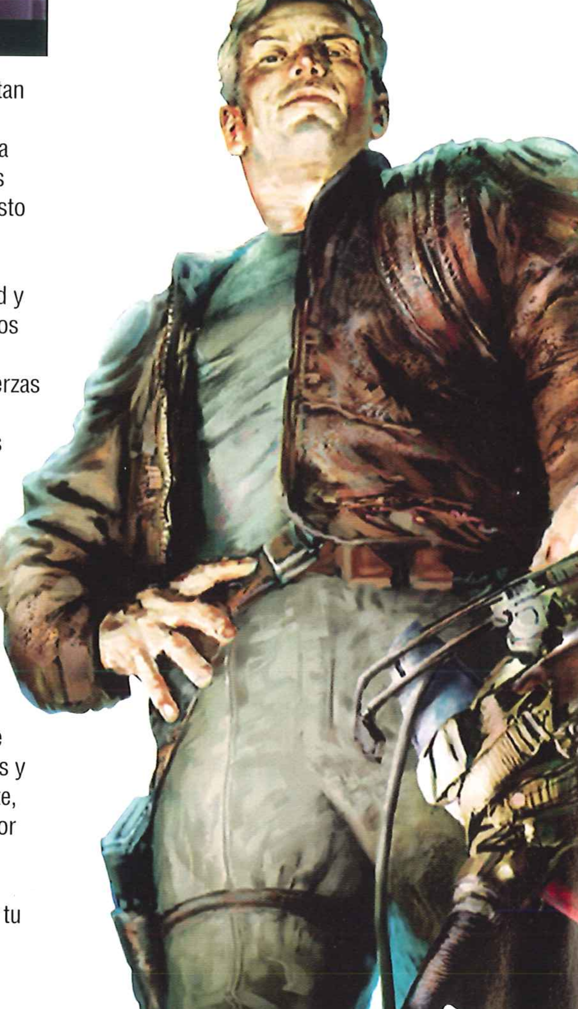
Pese a esta decepción (relativa), sorprende la riqueza y calidad de las opciones multijugador que incluye el juego. En esencia, es como la partida individual, sólo que sin hilo narrativo. Todos los rincones de la galaxia son explorables desde el primer minuto de partida y es posible alcanzar el nivel 38 de experiencia (por tan sólo 18 del modo solitario).

La partida individual tampoco se aleja demasiado de las pautas marcadas años atrás por las creaciones de Origin. El basto universo de *Freelancer,* conocido como Sirius, está dividido en cuatro áreas principales: Bretonia, Liberty, Rheinhland y Kurasi. Cada una de ellas consta de varios sistemas estelares, decenas de rutas comerciales, grandes corporaciones, fuerzas militares y, evidentemente, un amplio surtido de terroristas, piratas, criminales y demás morralla. Puedes moverte en este entorno con libertad casi absoluta, dirigirte adonde quieras y relacionarte con quien prefieras.

CON TRAMA

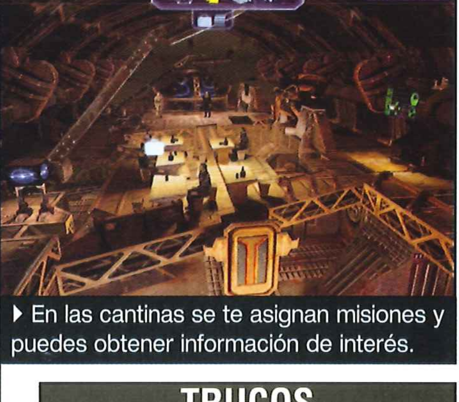
Hay también trece misiones enlazadas entre sí por un sólido hilo narrativo. Aquí sí puede decirse que los desarrolladores han puesto toda la carne en el asador combinando ideas originales y variadas con un ritmo de juego trepidante, lo que convierte esta campaña en la mejor de las opciones del juego.

Si títulos como *Elite*, *Privateer* o el infravalorado *X-Tension* forman parte de tu





▶ Los grandes acorazados son una pesadilla si no dispones de armamento pesado.



▶ En las cantinas se te asignan misiones y puedes obtener información de interés.

> TODO LO RELACIONADO CON LA INTERACCIÓN ENTRE JUGADOR Y JUEGO HA SIDO MUY BIEN RESUELTO

colección, ya sabrás cómo funciona el tema: empiezas con una porquería de nave, realizas varias misiones sencillas, acumulas algo de dinero, subes de nivel, compras una nave mejor y vuelta a empezar. Todo, con el único objetivo poseer la nave más bella y poderosa del universo.

Hay más de 30 modelos concebidos para ser sometidos a todo tipo de modificaciones. En ellos puedes instalar cañones variopintos, lanzamisiles, minas, contramedidas o motores y blindajes más resistentes. Su calidad variará en función del dinero que puedas gastar y del nivel de experiencia de que dispongas.

■ LA INTERFAZ PRODIGIOSA

Pero la gran aportación de *Freelancer* con respecto a las viejas glorias de Origin y al resto de juegos de acción espacial actuales radica en que todo lo que tiene que ver con la interacción entre el jugador y el juego ha sido resuelto de forma modélica. Olvídate del joystick, olvídate de memorizar medio teclado. *Freelancer* se maneja única y exclusivamente con la ayuda del ratón y un par de teclas a las que solo echarás mano durante los combates.

En lo que a simulación se refiere, debemos partir de la base (no siempre tenida en cuenta) de que este es un juego de ciencia-ficción. Los cañones de protones, los saltos a la velocidad de la luz y los viajes a través de agujeros de gusano son producto de la imaginación de escritores, cineastas y desarrolladores de juegos. Así que, cuando hablamos de simuladores espaciales, resulta tan aceptable la física "terrícola" y realista de *Independence War 2: Edge Of Chaos* como los combates estilizados y sencillos de *Freelancer*.

En la creación de Digital Anvil, las trifulcas recuerdan más a *Quake* que a cualquier otro juego de acción espacial. La física brilla por su ausencia, puedes acelerar o detener al instante naves de varias toneladas de peso y los impactos contra asteroides gigantes u otras naves enemigas apenas producen rasguños sin importancia. Acción directa y sin concesiones durante la cual únicamente deberás preocuparte de dos cosas: utilizar el práctico movimiento lateral (strafe) y mantener el escudo y la estructura de la nave en los niveles óptimos.

TRUCOS

Localiza el archivo **PerfOptions.ini** (si no está en la carpeta **Mis Documentos/Mis juegos/ Freelancer**, haz una búsqueda) y ábrelo con el Bloc de notas. Hecho esto, localiza la línea donde pone **DIFFICULTY_SCALE = 1.00** y sustituye el **1.00** por **0.00**. ¿Ya está? Pues de esta manera tan sencilla, has conseguido alterar el nivel de dificultad del juego para ser invulnerable.

La creación de Digital Anvil es una propuesta difícil de valorar y digerir. Se trata de un juego ambicioso y complejo en el que puedes sumergirte de forma sencilla para ir descubriéndolo a tu ritmo. Y es al profundizar cuando descubres su riqueza de opciones y empiezas a disfrutarlo a fondo. Además, es importante valorarlo menos por el universo persistente que podría haber sido que por lo que es: una deliciosa mezcla de acción, rol, comercio y exploración. El *Elite* del siglo XXI.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés (bandera)
Voces	Inglés (bandera)

Web www.microsoft.com/games/freelancer

VEREDICTO

No es lo que Digital Anvil prometió en un principio, pero se trata de una notabilísimo título. Gracias a su accesibilidad y sencillez de manejo, gustará tanto a los entusiastas de los juegos de acción espacial como a quienes en su vida se han acercado a este minoritario aunque apasionante subgénero.

8



▶ Los mensajes en pantalla te informan del siguiente paso realizar.

▶ Los impactos directos contra grandes estructuras apenas producen rasguños.

DESARROLLADOR: YAGER
EDITOR: PROEIN PRECIO: 42,95 € PEGI: +12

YAGER

Guerra contra el tedio

En un futuro no muy lejano, **las grandes corporaciones luchan por el** control del **comercio mundial. Magnus Tide es un piloto** mercenario de la corporación Proteus. Metido **en su piel vas a** tener la oportunidad de **hacerte cargo de** las más variopintas **misiones**.

El juego te traslada a un futuro en el que los países han sido sustituidos por grandes corporaciones. En concreto, dos: Proteus y DST, que se reparten el mundo con la excepción de una gran área de libre comercio por la que los piratas campan a sus anchas. El héroe de turno, Magnus Tide, acaba de ingresar por segunda vez en las filas de Proteus, después de haber sido expulsado en su día. Eso sí, antes de firmar su nuevo contrato como piloto a sueldo, Magnus debe superar varias pruebas de entrenamiento. Éstas consisten en demostrar un buen control de la nave y superar una serie de prácticas de tiro.

TROPIEZOS CONTINUOS

Este tutorial más o menos encubierto puede resultar algo rutinario, aunque esconde alguna que otra sorpresa. Eso sí, las misiones iniciales resultan algo sosas si las comparamos con la espectacular secuencia de vídeo que sirve de arranque, realizada con el propio motor del juego. En ella se promete adrenalina, disparos y explosiones a raudales.

Por lo menos, la escasa acción inicial sirve para hacerse con los controles de la Sagittarius. El manejo es muy intuitivo y se aprende rápidamente, sobre todo si tienes experiencia previa en juegos al estilo de *Descent*. La novedad es que tu nave cuenta con dos modos de vuelo: el estacionario, en el que estás quieto y te mueves más con las teclas que con el joystick, y el modo jet, en el que tu velocidad es constante y el control recuerda (a grandes rasgos) al de un avión.

Dado que toda la acción se desarrolla a ras del suelo y éste está lleno de objetos, al principio es probable que te estrelles contra todo. Por suerte, pronto aprendes a cambiar al modo estacionario cuando ves que vas a estrellarte, lo que te permite ganar en precisión.

Hay que resaltar la calidad en la representación del terreno. Aunque los mapas no son muy grandes, su nivel de detalle es muy alto: se pueden ver desde cerca campamentos, ciudades futuristas, puertos, bases y vegetación a mansalva. Todo ello, en una orografía de curvas y texturas generosas que hace del vuelo todo un placer.

Nada mejor que este juguete para despertar al enemigo.



Sobran palabras cuando consigues destruir una nave de gran tamaño.

En *Yager*, no todo el mundo goza de la tecnología más avanzada.



Ésta es tu nave, la Sagittarius, pequeña pero belicosa.



Los ataques a las naves insignia son los más trepidantes.

ESTAMOS ANTE UN JUEGO BIEN ESTRUCTURADO Y BASTANTE ADICTIVO QUE YA TRIUNFÓ EN XBOX



Incluso las naves pequeñas exigen varios impactos para ser destruidas.

En *Yager*, las armas (variadas y, en ocasiones, dotadas de un poderoso disparo secundario) y la munición te las vas encontrando por el camino. Ves en el suelo un objeto destacado, te acercas y lo recoges, como en cualquier juego de acción. Aterrizar no resulta complicado, sólo hay que ponerse encima de las zonas donde puedes hacerlo y pulsar una tecla. La nave hace el resto.

¡MALDITOS PIRATAS!

Por desgracia, las posibilidades multijugador han quedado relegadas para un próximo parche. Pero las 20 misiones de que consta el juego dan para mucho, y más cuando la dificultad crece exponencialmente, misión tras misión. Todas ellas están unidas por un hilo argumental lineal con secuencias de vídeo intercaladas. Una vez has terminado una misión con éxito, ésta se desbloquea y puedes volver a jugarla sin que ello afecte a la evolución de tu personaje.

Tras las primeras misiones, en las que te dedicas a destrozar grandes naves con protecciones más bien endebles, vas a verte envuelto en una serie de combates con un denominador común: siempre estás en inferioridad numérica. La dificultad crece de forma exponencial: según avanzas, menos te ayudan tus aliados y más son tus enemigos. Se te ordenará atacar campamentos terrestres, enclaves de misiles, naves nodrizas, submarinos... Todo ello defendido por naves pequeñas o pesadas desde el aire y por cañones y misiles desde tierra.

Eso supone que, con cierta frecuencia, debes acercarte con sigilo para atacar donde más duele. En cuanto recibes daños, más vale alejarse del combate para posarse en las plataformas de reparación automática que hay por el mapa. Así, vas renovando energías para afrontar los combates en las mejores condiciones posibles.

Aparte de tu nave, en alguna misión puedes catar el gatillo de poderosos cañones terrestres, lo que aporta algo de variedad. Como detalle adicional, el juego ofrece una base de datos de las naves que vas encontrando, aunque sólo dispones de información de los aparatos con lo que ya te has cruzado, no de los que están a punto de aparecer o acaban de hacerlo.

Vamos, que se trata de un juego bien estructurado y bastante adictivo que ya triunfó en Xbox. Sin embargo, el hecho de que se comercialice en formato DVD puede limitar su éxito en PC (¡la instalación completa ocupa 5,5 GB!). Habrá que ver qué da de sí cuando aparezca el parche que habilite el apartado multijugador.

FICHA TÉCNICA

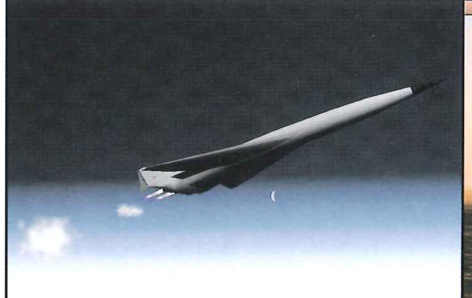
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla		
Voces		
Web	www.yager.tv	

VEREDICTO

Una grata sorpresa. Esta conversión procedente de Xbox entra por los ojos, seduce desde el principio pese a su (relativa) dificultad y atrapa hasta al jugador más descreído. Se echa en falta el modo multijugador, aunque está previsto que un parche resuelva esta carencia.

8

DESARROLLADOR: LAMINAR RESEARCH
EDITOR: FRIENDWARE PRECIO: 49,95 € ADESE: TP





▸ El menú recuerda un poco al de *Flight Simulator*.

Más que un simulador normal, esto **es una maratón de simulaciones** de vuelo. La versión 6.0 de este más que notable producto **te sube a Marte**, te mete en un helicóptero o te entrega en exclusiva los mandos del Discovery.

X-PLANE Flight Simulator

Alas sobre Marte



▸ Con el sencillo Plane-Maker puedes modificar aviones a tu antojo.

Éste es uno de aquellos juegos que ya dan que hablar cuando no son más que un esbozo. Y es ahora cuando le llega el turno de dar que hablar definitivamente, porque su grado de excelencia técnica está incluso por encima de lo esperado.

Estamos ante un simulador nacido hace ya unos cuantos años, fruto del trabajo de una compañía modesta pero empeñada en crear un modelo de vuelo de precisión casi científica. Ese simulador de una pulcritud extrema es el que ahora llega a nuestros discos duros en su versión 6.0.

LANZAMIENTO EN 3, 2, 1...

Para empezar, conviene que sepas que éste no es un simulador ni civil ni militar ni espacial, puesto que mezcla los tres conceptos. No hay combates, pero se pueden llegar a lanzar armas. Puedes volar en el avión más lento que encuentres o en el más rápido construido jamás. Y puedes hacerlo en la Tierra o... ¡en Marte!

Se trata, en esencia, de probar aviones exóticos, hayan volado en la realidad o no, analizar tus vuelos con datos en mano, modificar el avión, el terreno, crear rutas... En fin, actividades que resultarán satisfactorias a aquellos a los que de verdad les guste la aviación. Los 34 aviones instalados por defecto ofrecen un amplio abanico de posibilidades, muchas de ellas inéditas en el resto de simuladores.

El manual que incorpora el CD está en formato PDF, está traducido al español y es algo escueto, aunque no se deja nada en el tintero. Una vez instalado el juego, aparecen en la carpeta cinco archivos ejecutables: el Briefer (para crear briefings sencillos de las rutas que escojas), el Airfoil-Maker (para generar archivos de flujo de aire utilizables en el modelo de vuelo), el Plane-Maker (para modificar aviones, cabinas y modelos de vuelo), el



▸ Otra experiencia novedosa: apagar incendios con el A-26 Invader.



▸ Atrévete a soltarte de un B-52 y alcanzar Mach 6 en tu X-15.



▸ Realizar una reentrada correcta en atmósfera y aterrizar bien no tiene precio.



▸ La posibilidad de pilotar helicópteros se hace atractiva pese al entorno espartano.

SU GRADO DE EXCELENCIA TÉCNICA ESTÁ INCLUSO POR ENCIMA DE LO ESPERADO

World-Maker (para modificar y crear nuevos mapas, objetos, radioayudas...), y, finalmente, el juego en sí.

■ POR TIERRA, MAR, AIRE Y ESPACIO

Una vez en juego, tienes la oportunidad de probar aparatos tan distintos como un avión de radio control, un F-14 Tomcat, un hidroavión, una Cessna C-172, un B-52, un helicóptero, un planeador o un X-15. Cuando lo haces, se pone de manifiesto lo bien conseguida que está la atmósfera del juego.

El simulador ofrece una serie de situaciones predefinidas que pondrán a prueba tu habilidad a los mandos de varios tipos de aparatos; desde el despegue y aterrizaje en oscilantes cubiertas de portaaviones, hasta posarse en estrechos helipuertos, repostar en vuelo en todas las modalidades posibles, aterrizar con un Harrier en aparcamientos o remolcar planeadores.

Mención especial merece el transbordador Discovery, en el que puedes intentar, si te atreves, volver a la Tierra planeando desde el espacio. Pero si un escenario ofrece situaciones insólitas, ése es el de Marte. El juego incorpora los parámetros exactos de gravedad, presión atmosférica y oxígeno (conocidos por la NASA y hechos públicos) y con eso da una sensación bastante aproximada de lo que sería volar en el planeta rojo. De hecho, resulta harto difícil debido a que hay un tercio de gravedad, y sólo una décima parte de la presión atmosférica.

Como detalle curioso, existe la posibilidad de grabar tus mejores vuelos para rememorarlos más adelante. Incluso puedes grabar también los parámetros del vuelo entero, visualizarlos y decidir sobre ellos si debes cambiar algún modelo de vuelo.

Por si todo esto fuera poco, este interesante simulador incluye unos efectivos ajustes meteorológicos con posibilidad de volar con meteorología descargada de Internet en tiempo real. El apartado on line ofrece varias formas de conexión con otros pilotos virtuales mediante el protocolo UDP, pudiendo escoger, en caso de tener mala conexión, qué parámetros se envían o no.

En definitiva, un simulador completísimo en el aspecto técnico. Tanto, que varios prototipos de aviones reales han sido probados en el simulador ¡antes de empezar a volar!

TRUCOS

Para tener combustible ilimitado, haz lo siguiente:
1) Accede a la sección de "Centrado y carga" en el menú de ajustes.
2) Sube la carga de combustible al máximo. Esto llena el tanque otra vez. Se puede repetir esta acción tanto como se necesite.

Para llegar al espacio más rápido:
1) Prepara el vuelo con el X-15 y utiliza el lanzamiento desde el B-52 en la sección de vuelos especiales.
2) Pulsa la barra de espacio para ser lanzado mientras acelera el B-52 apuntando el morro directamente arriba.





▸ Las cabinas son interactivas y bastante fieles a la realidad.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 300 MHz	PIII 600 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.x-plane.com

VEREDICTO

Si te consideras un simuadicto de verdad, no puedes dejar pasar la oportunidad de probar este completo programa. Pocos juegos te ofrecen la posibilidad de volar de forma realista en tantos aparatos distintos y asumir actividades y objetivos tan variados. Incluso puedes alterar los modelos de vuelo.

8

DESARROLLADOR: MICROSOFT
EDITOR: MICROSOFT PRECIO: 64,99 € PEGI: +3



FLIGHT SIMULATOR 2004

Cien años de aviación

Vuelos con historia

La aviación ha cumplido cien años. Llegó el momento de darle **un repaso a su historia**, a esos primeros vuelos de medio centenar de metros o esas primeras travesías del Atlántico. ***Flight Simulator*** **se apunta a la fiesta** con una generosa ración de aviones históricos.



Nubes muy mejoradas y miles de objetos en tierra son lo más notable a simple vista.

El 17 de diciembre de 1903, Orville Wright consiguió levantar del suelo un aparato más pesado que el aire y logró mantenerse en vuelo a lo largo de 37 metros, en lo que se considera el primer vuelo controlado, sostenido, propulsado a motor y tripulado por el hombre. De hecho sólo fueron 12 segundos, pero constituye un paso de gigante para la humanidad. Por eso el pasado 17 de diciembre se celebró el primer centenario de la aviación, y estaba claro que Microsoft iba a editar una entrega conmemorativa de su popular *Flight Simulator*.

Aproximarte con el viejo Ford Tri-Motor a cualquier aeropuerto va a resultarte difícil.

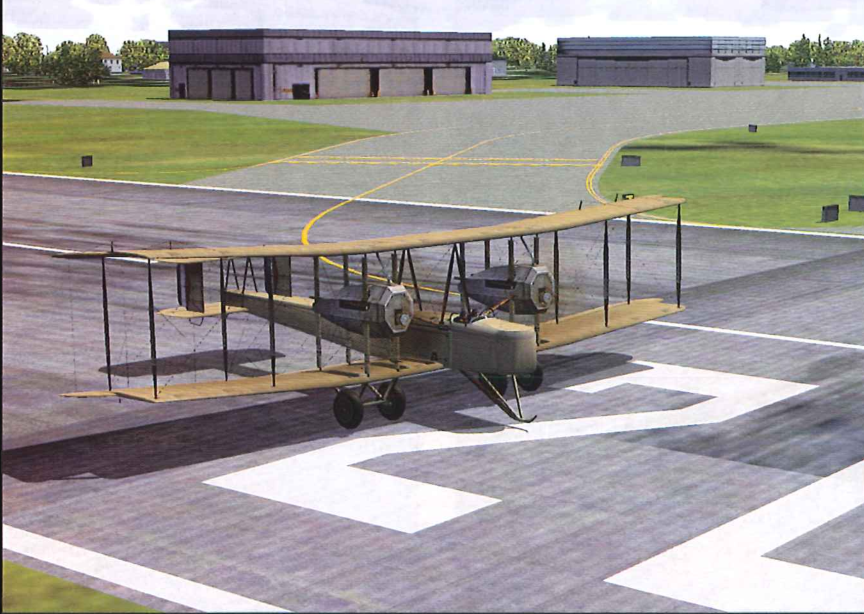
MANTÉNGASE EN ESPERA

El juego abarca la friolera de cuatro CD, y una instalación completa exige 2,3 gigas libres en nuestro disco duro. Ya instalado, la primera pantalla que aparece al entrar en el simulador es un menú de selección de vuelos en el que se da prioridad a los aparatos históricos especialmente modelados para la ocasión. Desde aquí podemos elegir entre la selección que Lane Wallace, experto en aeronáutica, ha realizado para *FS2004*: el Wright Flyer, el Curtiss Jenny, el Vickers Vimy, el Spirit of St. Louis, el Lockheed Vega, el Douglas Dc-3, la Piper Cub, el Ford Tri-Motor y el Havilland Comet. Todos ellos han sido modelados hasta el más mínimo detalle por dentro y por fuera, con cabinas 2D y 3D en algunos de los modelos 3D más perfectos que se recuerdan.



Estos monolitos señalan hoy el recorrido del primer vuelo del hombre.

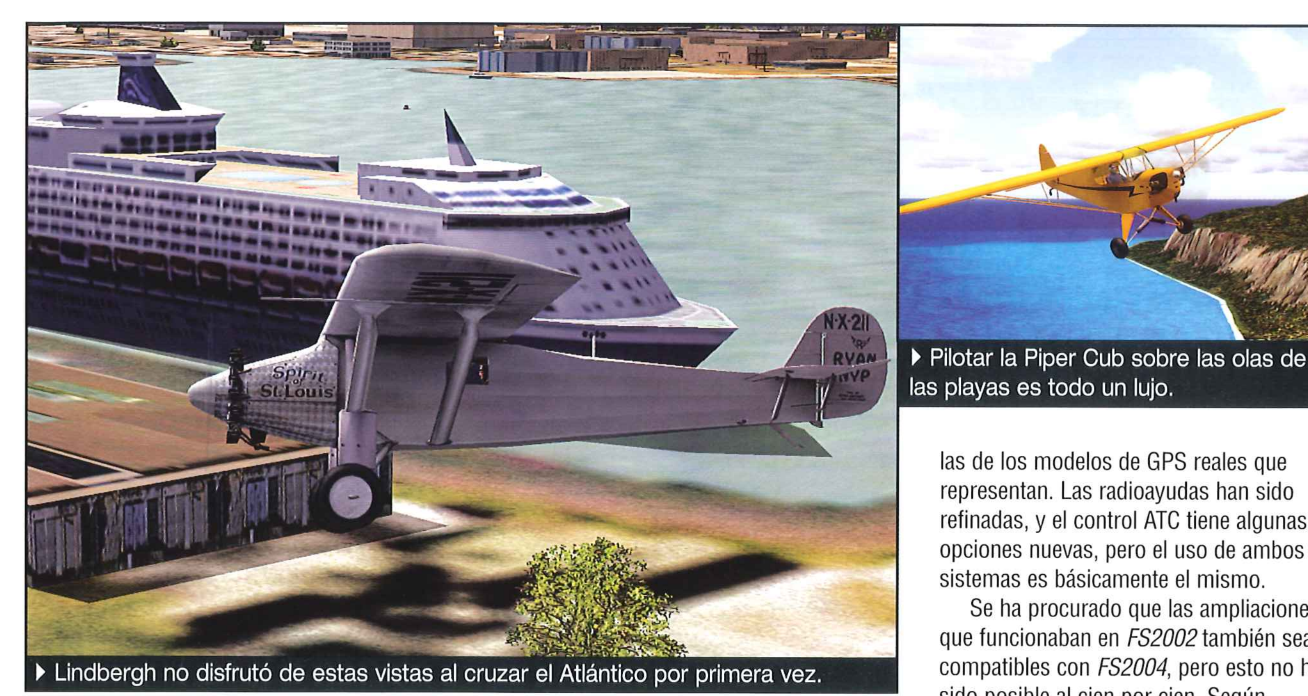
Sin embargo, dicho modelado se queda en sólo apariencia cuando pretendemos volar los aviones uno por uno. Hay modelos de vuelo que son auténticos desastres, como el del Ryan de Lindbergh, quien se llevaría las manos a la cabeza si viese su avión volar de la forma en que lo hace en *FS2004*. Ni siquiera el Curtiss Jenny, cuyo modelo de vuelo se acerca un poco a como debería ser, se salva del todo: un timonazo a fondo con un poco de alabeo hace entrar el avión en una barrena



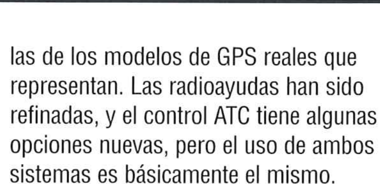
Si tienes paciencia, puedes pasarte horas rememorando los vuelos del Vickers Vimy.



La cabina virtual en esta edición de *Flight Simulator* es interactiva.



Lindbergh no disfrutó de estas vistas al cruzar el Atlántico por primera vez.


Pilotar la Piper Cub sobre las olas de las playas es todo un lujo.

LOS AVIONES HISTÓRICOS HAN SIDO MODELADOS AL MENOR DETALLE CON CABINAS EN 2D Y 3D

plana súbita, sin que el avión dé el menor aviso previo.

Como tampoco los aviones que ya aparecían en la edición 2002 han experimentado mejora alguna en sus modelos de vuelo, uno empieza a asumir que está predicando en el desierto. Microsoft no resuelve este apartado porque no puede... o no quiere.

PERMISO PARA ATERRIZAR DENEGADO

En cuanto al vuelo normal, hay pocas novedades respecto a *FS2002*. Las más destacadas son la cabina virtual, que ahora es interactiva, una nueva meteorología que incluye, por fin, nubes volumétricas y unas texturas en general mejoradas.

Respecto al terreno, éste se ha visto muy optimizado, puesto que ahora pueden verse en zonas pobladas miles y miles de edificios y objetos hasta donde alcanza la vista, con unas texturas terrestres de lo más convincentes. También son mejores las texturas del agua, con efectos de leves olas en las playas y bonitos reflejos del sol en el agua, aunque sin alcanzar los espectaculares efectos de simuladores contemporáneos como *IL-2: Forgotten Battles* o *Lock On*. Gracias a estos detalles, la experiencia de vuelo es más placentera, o al menos entra mejor por los ojos.

En cuanto a navegación, se han añadido dos modelos de GPS, con mapa en color y funcionalidades que se acercan por exceso a las de los modelos de GPS reales que representan. Las radioayudas han sido refinadas, y el control ATC tiene algunas opciones nuevas, pero el uso de ambos sistemas es básicamente el mismo.

Se ha procurado que las ampliaciones que funcionaban en *FS2002* también sean compatibles con *FS2004*, pero esto no ha sido posible al cien por cien. Según nuestras pruebas parece que sólo funcionan las expansiones realizadas por compañías grandes. Las otras deberán codificarse de nuevo, si es que alguien piensa hacerlo.

Así pues, los veteranos seguidores de la saga tienen motivos para estar algo decepcionados: después de todo, esta edición conmemorativa más parece un parche de mejora de *FS2002* que un nuevo simulador. Sin embargo, el resultado es visual y técnicamente bueno. Lástima que, una vez más, el modelo de vuelo siga adoleciendo de graves incorrecciones y haciendo que un simulador con argumentos para ser excelente se quede en sólo notable.


El Douglas Dc-3 tal vez sea el aparato mejor conseguido en *FS2004*.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	16
Internet	✓

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.microsoft.com/games/flightsimulator

VEREDICTO

Una edición especial con bonitos gráficos y un buen repertorio de aviones históricos con los que volar. Eso sí, incluye los un tanto deficientes modelos de vuelo que los *Flight Simulator* siempre han tenido. Una vez más, el más cualificado aspirante a la corona se mantiene algo alejado del trono.

7,5

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

- DESARROLLADOR: TOTALLY GAMES
- EDITOR: PROEIN
- PRECIO: 49,95 €
- PEGI: +12

Los juegos de **gatillo fácil** también tienen sitio en el cielo. El de Totally Games ofrece bombazos y **ráfagas** de metralla **a ritmo vertiginoso**.

Los aviones de hélice no son ni por asomo tan ágiles y rápidos en combate como los pintan en *Secret Weapons Over Normandy*, pero de esta manera pueden ofrecer acción frenética, y eso es lo que importa. No hay ni un segundo para aburrirse. Tras pasar por la galería, en la que se exhiben dos vídeos informativos en inglés, y ya estás en condiciones de afrontar la campaña. Se trata de un muy completo arcade con mucha acción y sin complicaciones técnicas. Sólo se echan de menos las opciones multijugador que sí tienen las versiones para otras plataformas. Al menos, pronto aparecerá un editor de misiones que ampliará algo sus posibilidades. Así que ya sabes, si te atrae la aviación y no te atreves con los verdaderos simuladores, dale una oportunidad a este juego: puede que sea lo que andas buscando.


FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 850 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.lucasarts.com/products/normandy

un arcade fácil de manejar, con un buen argumento y ciertas posibilidades de crecer a medio plazo.

7



ENIGMA Rising Tide

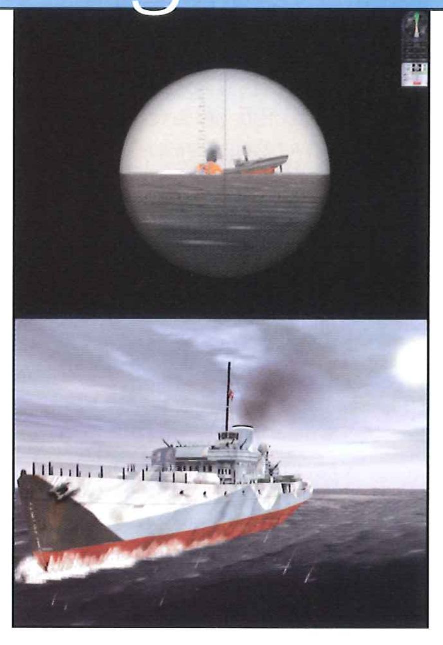
- DESARROLLADOR: GMX MEDIA
- EDITOR: PUNTO SOFT
- PRECIO: 44,90 €

Un nuevo juego de **un grado de realismo**, digamos, **relajado**, que permite surcar los mares de **una dimensión paralela**.

En el mundo de *Enigma*, la Segunda Guerra Mundial ni siquiera llegó a producirse. Los alemanes conquistaron Inglaterra por sorpresa ya en 1937, la flota británica tuvo que exiliarse y acabó aliada ¡con Japón! Eso produjo otra alianza contra natura: alemanes y americanos.

Como es lógico, no puedes esperar demasiado realismo de un juego que parte de una premisa así de atractiva y de disparatada. *Enigma* ni es ni pretende ser una simulación de guerras navales al uso. Es un juego de fantasía situado en un mundo diferente en el que los combates navales se desarrollan de otra manera, sin apenas puntos de contacto con la realidad. Si asumes esto, tal vez dejes de verlo como un simulador y puedas empezar a disfrutarlo.

El modo estrella del juego es la campaña, con misiones sucesivas y un elaborado hilo argumental. En el futuro está previsto también un modo multijugador masivo, pero, por desgracia, todavía no está disponible.




FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.naval-combat.com

Sin grandes pretensiones, no se trata de un simulador serio, pero sí de un juego completo y adictivo.


7



ON LINE

Internet se activa

Está claro que lo mejor de la Red se queda en la Red y muy rara vez asoma a las tiendas. Es decir, que si quieres buena diversión genuinamente on line, navega por Internet y no dudes de tirar de VISA en transacciones internacionales si tu adicción a este tipo de juegos va a más.

Aun así, algunas compañías españolas se han animado a traer a nuestro país productos on line y comercializarlos por la vía "convencional". Eso nos permite decirte, por ejemplo, que *PlanetSide* es una apuesta segura y deberías comprártelo con los ojos cerrados estas Navidades (si el presupuesto de actividades lúdicas lo permite). Lo firma Sony Online, lo que de por sí ya es garantía de calidad. *Star Wars Galaxies* también es un claro síntoma de que algo se mueve en la Red, aunque lo cierto es que no ha acabado de estar del todo a la altura de las expectativas puestas en él. De cara al futuro inmediato, títulos tan prometedores como *World of Warcraft* tal vez se las arreglen para popularizar un poco más en nuestro país la costumbre de conectarse para jugar previo pago de una cuota. Y aún está por ver lo que da de sí el debut on line de *Los Sims*, que no ha llegado a España por los conductos habituales pero ya está disponible de importación.

Parece claro que los jugadores locales siguen sin enrolarse de forma masiva en universos persistentes y demás experiencias internautas, y que ni siquiera títulos de postín y con poder de convocatoria consiguen cambiar esa tendencia. Pero la realidad es terca y el futuro siempre acaba abriéndose paso: en un par de años, hablaremos de decenas de miles de españoles dedicando parte de su tiempo de ocio a jugar en la Red, no lo dudes.

TRES MOMENTOS ESTELARES



LA ACCIÓN...

...multijugador es plato habitual en la dieta de los buenos jugones. La novedad es que ahora es incluso posible sumergirse en un conflicto persistente a gran escala gracias a *PlanetSide*.

JUEGOS MODESTOS...



...no se resignan a perder su rincón preferente en los mundos virtuales. *Ultima* y *Everquest* siguen a flote gracias a sendas actualizaciones que aportan mejoras en el entorno gráfico y más sustancia lúdica. La experiencia es un grado.

EL DESEMBARCO JEDI...

...no ha sido tan espectacular como esperábamos, pero bienvenida sea la presencia galáctica en la Red. De todas formas, a pesar de contar con la licencia *Star Wars*, no es un producto apto para cualquier tipo de jugador.



DESARROLLADOR: SONY ONLINE
EDITOR: UBISOFT PRECIO: 49,95 € PEGI: +16

PLANETSIDE



Siempre es de agradecer algo de infantería pesada en el grupo.

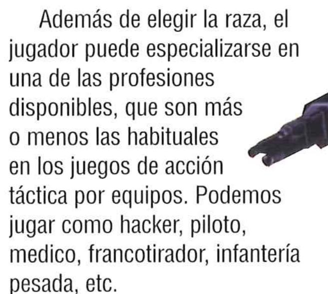
Actividad múltiple

Damos la bienvenida a un juego que **inaugura un género**. Con él, los juegos de acción masiva on line en primera persona irrumpen en el mercado. **¿Idea descabellada o riesgo controlado?**

PlanetSide combina elementos típicos de los multijugador masivos con otros heredados de la acción en primera persona e incluso la estrategia en tiempo real. Como resultado, encontramos un juego en el que miles de usuarios pueden enfrentarse en una guerra que dura las 24 horas del día y los siete días de la semana.

El juego pone a disposición del jugador tres razas distintas. Estas facciones están bastante bien equilibradas, factor que asegura batallas más igualadas. Sony Online ha solventado un posible desequilibrio entre el número de jugadores apuntados en cada facción con la posibilidad de compensar con bonificaciones extra al resto de las razas.

Además de elegir la raza, el jugador puede especializarse en una de las profesiones disponibles, que son más o menos las habituales en los juegos de acción táctica por equipos. Podemos jugar como hacker, piloto, medico, francotirador, infantería pesada, etc.



PERSISTENCIA NECESARIA

¿Qué ofrece *PlanetSide* que no tengan juegos como *Enemy Territory*? Lo primero y más importante es la posibilidad de jugar contra cientos de usuarios sin sufrir demasiado lag. En partidas multijugador estándar, cuando se sobrepasa el límite de 32 jugadores se suele notar un bajón importante en el rendimiento del juego. En *Planetside* esto no sucede.

Como esto no es un juego de acción descabellada, es la plena inmersión lo que asegura el disfrute. En pocas horas, acabas disfrutando casi más con la preparación de tu grupo en la base (Santuario) que con la misión en sí. Como en todos estos juegos, el componente social es lo que más se ha cuidado. No en vano, es lo que asegura la fidelidad del suscriptor. Así, un grupo bien unido, complementario y coordinado puede hacer temblar a cualquier enemigo, por muy numeroso que sea.

PlanetSide hace gala de los mejores gráficos vistos hasta la fecha en un juego exclusivamente on line. Los paisajes, los personajes, las edificaciones, la vegetación… todo luce espléndidamente. Eso sí, en una máquina de gama media-alta.


La sala de entrenamientos es de visita obligada para futuros pilotos.

Los asaltos deben planificarse a conciencia.

Los entornos de Auraxis son de una cautivadora belleza.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador
Ilimitado

Cuota mensual
12,95 $

Idioma
Textos de pantalla: Inglés
Voces: Inglés

Web www.planetside.com

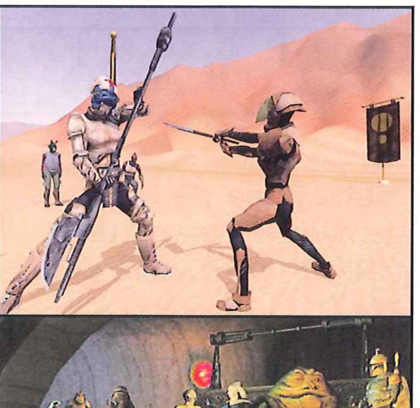
VEREDICTO

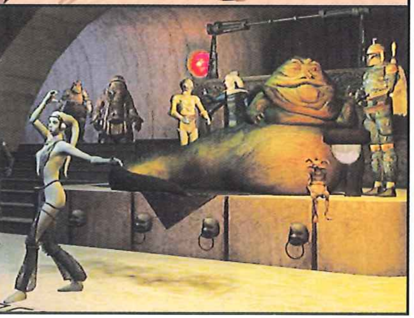
PlanetSide es el primer juego capaz de transmitir la sensación de que estás inmerso en un conflicto a nivel mundial. Acción fluida, servidores potentes y una gran compañía detrás son razones de peso para dejarse atrapar por este gran juego. Eso sí, es caro y exigente en cuanto a hardware.

8

Star Wars GALAXIES
An Empire Divided

- DESARROLLADOR: SONY ONLINE
- EDITOR: PROEIN
- PRECIO: 49,95 €
- PEGI: +12





Este juego salió a la Red hace meses **cuando daba la impresión** de que aún **le faltaba bastante** para estar completo. Poco a poco, el universo persistente galáctico **va cobrando forma.**

Si en algo no fue capaz de desmarcarse de la competencia *SWG* es en la forma de saltar a la Red. Como de costumbre, nos tocó asistir a un lanzamiento precipitado y bastante caótico. Los problemas para registrarse y las continuas (aunque, por suerte, ya parcheadas) caídas de servidor no fueron más que los primeros síntomas.

Aun así, el juego tiene grandes alicientes. El primero, el proceso de creación de tu alter ego virtual. Las posibilidades de configuración del personaje son inmensas: tienes ocho razas distintas a tu disposición, desde humanos hasta mon calamaris, twi'leks o wookies.

Las profesiones y sus posteriores especializaciones son la perla oculta del juego. Dos de ellas están orientadas al combate, dos a servicios de apoyo y otras dos a actividades artesanales o artísticas. *SWG* consigue algo tan poco frecuente como dar a los jugadores la oportunidad de disfrutar de sus roles sin que sea imprescindible combatir para subir de nivel.

Se trata de un sistema tal vez algo repetitivo, pero va de maravilla para potenciar el componente social del juego. La clave es que todas las profesiones son útiles en algún momento determinado, lo que hace necesario que los jugadores acaben uniéndose en grandes grupos lo más equilibrados posibles.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 900 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador: Ilimitado

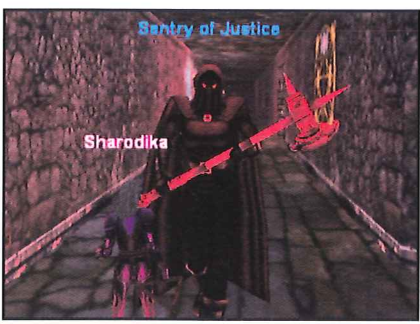
Cuota mensual: 14,99 $

Idioma
- Textos de pantalla: inglés
- Voces: inglés

Web: http://starwarsgalaxies.station.sony.com

Star Wars Galaxies tiene un amplio margen para crecer. Los jugadores deberán ir, poco a poco, dando vida a la galaxia.

7,5



Everquest PLANES OF POWER

- DESARROLLADOR: SONY ONLINE
- EDITOR: UBISOFT
- PRECIO: 14,95 €
- ADESE: +13

Planes of Power es un producto destinado a los jugadores más veteranos de *EverQuest*. Se desarrolla en nuevos escenarios a los que sólo puedes acceder con personajes de nivel 55 o superior. Una vez allí, se trata de asumir una serie de retos pensados para jugar en grupo.

A *Everquest* quizá puede achacársele un diseño limitado o unos gráficos algo desfasados, pero es innegable su dedicación y empeño en satisfacer a sus usuarios.

7



Ultima Online AGE OF SHADOWS

- DESARROLLADOR: ORIGIN
- EDITOR: ELECTRONIC ARTS
- PRECIO: 39,95 €
- ADESE: +16

Una expansión más del ya de por sí amplio y rico mundo de *Ultima Online*. Con esta ampliación se han añadido dos nuevos personajes al elenco de *Ultima*. Paladines y nigromantes son los abanderados que aporta esta Edad de las Sombras. Ellos son, junto a alguna que otra mejora significativa en el sistema de combate y la nueva gestión de edificaciones propias, los reclamos de *Age of Shadows* para retener unos meses más a sus fieles subscriptores. Aun así, muchas de las costuras del veterano juego empiezan a descoserse mostrando los efectos del paso del tiempo.

6

JUEGO COMPLETO

WARLORDS BATTLECRY II

¿Cansado de clones de *Age of Empires*? Pues prepárate, porque aquí llega **un juego de estrategia de los más profundos** que encontrarás. Además, se trata de **un juego inédito**, ya que no fue publicado en nuestro país. Así que **disfruta de esta rareza**.

INSTALACIÓN

- **INSTALACIÓN:** D:\ SETUP.EXE
- **GÉNERO:** ESTRATEGIA
- **DESARROLLADOR:** STRATEGIC STUDIES GR.
- **REQUISITOS:** PII 350, 64 MB DE RAM, 886 MB DE DISCO DURO.

CONTROLES

TODOS LOS CONTROLES SE REALIZAN CON EL RATÓN

Imagínate por un momento un juego de estrategia en tiempo real con elementos de rol que pesan mucho en la jugabilidad. ¿Ya? ¿Verdad que estás pensando en algo en la línea de *Warcraft III*? Pues sí, *Warlords Battlecry 2* viene a ser eso. Sólo que mucho más complejo.

En este juego no da resultado limitarse a crear unas pocas unidades poderosas con capacidad para desequilibrar partidas. Sí que dispones de héroes muy configurables y con amplias posibilidades de especialización, pero ni siquiera ellos se bastan por sí solos: el juego exige en todo momento el desarrollo de estrategias sistemáticas y cuidadosas.

Por suerte, la adaptación al complejo sistema de juego es progresiva, sobre todo si tienes un nivel de inglés aceptable, ya que eso te permitirá seguir sin problemas el tutorial. El aspecto más peculiar con el que hay que familiarizarse es el sistema de conversión de edificios: debes localizar las minas y hacer que tu héroe o tus unidades especiales los conviertan en centros de producción para tu bando. Eso te permitirá obtener de ellos los necesarios recursos.

SIN PROBLEMAS

Tanto en las misiones de la campaña como en las escaramuzas o partidas multijugador, lo primero que hay que hacer es elegir una raza y crear un héroe, que será tu personaje principal. Los progresos de este héroe se conservan de un modo de juego a otro, por lo que puedes jugar una partida en el modo escaramuza, acumular algo de experiencia masacrando a la inteligencia artificial e irte luego a la campaña con un héroe de nivel más alto. Lo mismo sucede con los objetos que consigas o las unidades especiales que te asignen.



Nunca mandes solo a tu héroe si no quieres perderlo de la forma más tonta.

Las pautas de funcionamiento de cada raza y las posibilidades de especialización de cada héroe darían para escribir toda una revista, así que será mejor que juegues y las vayas descubriendo por ti mismo. Si notas que el idioma supone un problema, utiliza la lógica. Por ejemplo, cuando construyas edificios, un menú te mostrará todas las unidades o mejoras que pueden salir de ahí. Basta con que pases el ratón por encima para que otro menú te enseñe lo que necesitas para crearle. Todo es cuestión de estar atento, explorar poco a poco la lógica interna del juego e irte familiarizando con las posibilidades que te ofrece.



A medida que avances, accederás a edificios más poderosos.



Cuando acaba la misión, podrás mejorar las habilidades de tu héroe.



Equípate con objetos que potencien tus habilidades.



Cuando llegues al campamento enemigo, puedes convertir sus edificios.



LO ÚLTIMO PARA TU MÓVIL

www.tu-logo.com

IMÁGENES

Ej: COLOR27 36960

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible.
2. Envia **COLOR27** (espacio) código de la imagen al **5099**











36908 35010 36936 36937 36938 36939 36940 36941 36942 36943 36944
36951 36954 36955 36956 36969 36958 36968 36961 36966 36973 36963

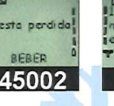








36465 35424 35423 35502 37032 35985 36225 36208 35986 35479 36083
36911 36904 35440 36923 36928 35484 36382 36347 36348 36384 36387
35501 35482 35483 36470 36483 36910 36905 36899 36900 36618 36906
36459 36458 36457 36455 36454 36449 35492 36996 36463 35438 36340
36472 36474 36475 35497 35494 36901 36902 36903 36907 35493 36909
36914 36975 37030 37035 37038 36204 35939 35512 35524 35136 35134
35530 35537 35478 35495 35540 35538 35133 36009 35154 35140 35097
36380 35954 35158 36231 35525 35533 36467 36033 36124 35534 35535
36464 36897 36149 36691 36330 37039 36006 36012 35390 36014 36030
35397 35398 35399 35400 35405 35407 35409 35410 35991 36047 36070
36068 36214 36040 36074 36075 36076 36077 36078 36092 36093 36206
35984 35210 36234 35211 35221 35208 36244 36256 36236 36245 36019
35466 35831 35832 35879 35858 35862 35848 35614 35887 35875 35814
35577 35827 35687 35659 35712 35852 35880 35909 35835 35846 35864
35679 35427 35570 36232 35955 36036 36213 35428 35439 35421 35944
35430 35977 35459 36215 35936 36171 36620 36621 36526 36615 36616
36609 36610 36623 35443 35947 36126 35432 35435 35455 35447 35448






45001 45002 45003 45006 45015 45013
44001 44002 44004 44011 44017 44019

TONOS TRADICIONALES

Envía un sms al **7788** con la clave **ntono** (espacio) la marca del movil (espacio) el código del tono que quieras

EJ: NTONO MOTOROLA AMERICAN

TONOS POLIFONICOS

Envia un sms al **7788** con la clave **POLIJ32** (espacio) el codigo de la melodia polifonica que quieras

EJ: POLIJ32 AMERICAN

POP INTERNACIO

AMERICAN	Madonna · American Life - Madonna
WITHOUT	Eminem · without me
SATISFACTION	Rolling Stone · Satisfaction
ELECTRICAL	U2 · Electrical storm
LOPEZ	Jennifer Lopez · Jenny from the block
EVERYDAY	Bon Jovi · everyday
FEEL2	Robbie Williams · Feel
RYAN	Kate Ryan · Desenchantee
COMPLICATED	Avril Lavigne · complicated
TATU	Tatu · All the thing she said
FIESTA	DJ Mendez · Fiesta
GETUP	Bob Marley · Get Up
INGRID	Ingrid · Tu es foutu
EMI	Eminem · Lose yourself
CRY	Bob Marley · No woman no cry
MUNDIAL	Panjabi MC · Mundial to back KE
JUMP	Lexter · Jump, Jump
NOT	TATU · Not gonna get us
IRON	Bob Marley · Iron Lion Zion
STIRT	Bob Marley · Stir it up
EXODUS	Bob Marley · Exodus
SANTANA	Santana · Fells like a fire
STOLE	Kelly Roland · Stole
MOVE	Junior Senior · Move your feet
JAMMING	Bob Marley · Jamming
ANYONE	Gareth Gates · Anyone of us
SABERAMAR	Delfins · Saber Amar
MYA4140	David Bowie · Let´s dance
CRAZY	Beyoncé · Crazy in love
VAIN	Bob Marley · Waiting in vain
MALHAO	Popular · Malhao
DIRRTY	Christina Aguilera · Dirrty
DILEMMA	Nelly · Dilemma
COLDPLAY	Coldplay · Coldplay
PUNKY	Bob Marley · Punky
HOLLYWOOD	Madonna · Hollywood
ONELOVE	Bob Marley · One love
CHIHUAHUA	DJ Bobo · Chihuahua
NICK	Nick Carter · Help me
PARTYSTARTED	Pink · Get this Party Started
POLICE	Police · Every Breath you take
GAME	Santana · The game of love
WORRY	Bobby McFerry · Don´t worry be happy
LIGHT	The Doors · Light my fire
SORRY	Blue · Sorry seems to be the hardest word
ISTHISLOVE	Bob Marley · Is this love
BIGMOUNTAIN	Big Mountain · Baby I love your way
KISS	Kiss · Holly Balance
SING	Eminem · Sing for the moment
BOUREE	J.S Bach · La Bouree
OBLADI	Beatles · Obladi Oblada
BETTY	Santana · Black Betty
GONNA	Shania Twain · I´m gonna getcha
STARS	The Cranberries · Stars
BUSINESS	Eminem · Business
SONG	Red hot Chili peepers · The Zephyr Song
OASIS	Oasis · Stop Crying your heart out
SUPERPAI	Superpai · tema
MISSTEEQ	Missteeq · Cant get it back
REDWINE	UB40 · Red red wine
EURYTHMICS	Eurythmics · Sweet dreams
SHERIFF	Bob Marley · I shot the sheriff
SERAFIM	Herman Jose · Serafim Saudade
COULD	Bob Marley · could you be loved
ONEHEART	Celine Dion · One Heart
BIRDS	Bob Marley and Wailers · Three little birds
FAINT	Linkin park · Faint
BODY	Justin Timberlake · Rock your body
MYA4249	Jewell · Intuition
SOMEONE	Sexy Sadi · Someone like you
MYA4191	Bob Marley · So much trouble in the word

BSO

VERANO	Popular · Verano Azul
BRING	Evanescence · Bring me to life
ABRACADABRA	Alaska · Abracadabra
MATRIX2	BSO · Matrix 2
ESCLAVA	Alaska · Esclava del mal
SIMPSONS	Los Simpsons · BSO - Los Simpsons
MISSION	BSO · Misión imposible
DORAEMON	BSO · Doraemon
SERRANO	BSO · Los Serrano
SINCHAN	BSO · Shinchan
CREMITA	Spot de la ONCE · Cremita
PUPITRE	Alaska · El pupitre de atrás
MEDUSA	ONCE · Medusa
EXORCISTA	BSO · El Exorcista
TAPITAS	Spot de la ONCE · Tapitas
CRISTAL	Alaska · La Bola de Cristal
MOSQUETEROS	BSO · Los Tres mosqueteros
OFICIAL	BSO · Braveheart
SUPERCALI	BSO · Mary poppins
BSOFRIENDS	BSO · Friends
HAKUNA	BSO · El Rey León
MYA4260	BSO · Grease
EQUIPOA	BSO · El Equipo A
COCACOLA	BSO · Always Coca Cola
ARISTOGATOS	BSO · Los Aristogatos
COCHEFASTASTICO	BSO · El Coche fantástico
FAMA	BSO · Fama
DEBAJO	BSO · La Sirenita
LIVIN	Bon Jovi · Living on a prayer
MYA4195	BSO · El Equipo A
CHEERS	BSO · Cheers
PINOCHO	BSO · Pinocho
AMIGO	BSO · Toy Story
ELGOLPE	BSO · El Golpe
MYA4261	BSO · Titanic

POP NACIONAL

ILUSO	La Cabra Mecánica · No me llames iluso
MADRE	El canto del Loco · La madre de José
MOLA	Camilo Sexto · mola mazo
BESA	Natalia · Besa mi piel
ESCAPARAS	Hombres G · No te escaparás
SAMBAME	Upa Dance · Sambame
TIEMPO	Beth · Parando el Tiempo
AIRE	Manuel Carrasco · que corra el aire
UPA	Upa Dance · morenita
BIE	David Civera · Bye Bye
PORVOS	Amaral · Moriria por vos
ACTITUD	Tony Santos · Actitud
AIREDAS	David Bustamante · El aire que me das
CAMINO	Beth y Alejandro · En el medio del camino
ESCONDIDOS	Bisbal y Chenoa · Escondidos
PAPICHULO	Lorna · Papichulo
PERDERME	David Bisbal · quiero perderme en tu cuerpo
CORAZONES	Raúl · As de Corazones
TEDARE	Chenoa · Yo te daré
HIPNOTIZADAS	Lunae · Hipnotizadas
LLORAR	Marey · Tu no me verás llorar
VENVEN	Sexs Bombs · Ven, ven, ven
CENTRO	Chenoa · El Centro de mi amor
TUVOLVERAS	Tessa · Tu volverás
SUPERMAN	David Bustamante · No soy un superman
ESPORTI2	Elena Gadel · Es por ti
NUNCA	Camela · Nunca debí enamorarme
TEMPLO	Hugo · El templo de tu cuerpo
FRIENDS	Fórmula Abierta · Hello my friends
EXTRANA	Malú · No me extraña nada
ENERO	La Oreja de Van Gogh · 20 de Enero
QUIREME	OBK · Quiereme otra Vez
SERYO	Nika · Ser yo
MELODY1	Melody · Será
PIRATA	King Africa · Tesouro do Pirata
AVEMARIA	David Bisbal · Ave Maria
SOL	Coti · Antes de ver el Sol
69	Joaquin Sabina · 69 punto G
DEVUELTA	Nuria Fergo · De Vuelta
HERMOSILLA	Pedro Javier Hermosilla · Flores en el cielo
LLORARE	David Bisbal · Lloraré las penas

NAVIDAD

ADESTE	Adeste Fideles
FELIZNAVIDAD	Feliz Navidad
FUNFUN	Fun, Fun, Fun
GINGLE	Gingle Bells
CHIQUIRRITIN	Ay, del Chiquirritín
PECESRIO	Los peces en el rio
PASTORES	Pastores Venid
BURRABELEN	Hacia Belén va una burra
CAMPANA	Campana sobre campana
WHITE	White Christmas
ANDEANDE	Ande, ande la marimorena

JUEGOS

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible
2. Elige un juego y envía **CONSOLA46** (espacio) y el código del juego al **5099**

Ej: CONSOLA46 1215

COMPATIBILIDADES JUEGOS: B=nokia3100; C=nokia3300; D=nokia3410; E=nokia3510; F=nokia3510i; G=nokia 3650; H= nokia5100; I= nokia6100; J= nokia6220; K= nokia6310i; L= nokia6610; M= nokia6650; N= nokia6800; O= nokia7210; P= nokia7250; Q= nokia7250i; R=nokia7650; S=nokia8910i; U=siemens c55; T=sharp gx10; V=siemens m50; W=siemens mt50; X= siemens s55; A= motorolaT720





SGAER/MV&M/ 525/03/2023

IMÁGENES al 5099: MOTOROLA: A830, E380, E390, T720, T720i, v300, v600. NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. PANASONIC: gd87 SHARP: gx10 SIEMENS: s55, sl55, u10 SONYERICSSON: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i Precio: 0,90 € + IVA (3SMS) TONOS TRADICIONALES AL 7788: Válidos para ERICSSON T-20e, T39, T29, R520, T65, T66, T68m, T68i, T200, T300. SIEM NS S45 (GPRS 8), C45 (SOFT>23), ME45 (GPRS 8) , MT50, M50, A50. ALCATEL 511, 311 (sw>102), 512, 525, 715. NOKIA 3210, 3310, 6210, 6250, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 9000, 9110, 6110, 8810, 6150, 8850, 3330, 5210, 5510, 6310, 6510, 7650, 8310, 3410, 3510, 7210, 6610. MOTOROLA V100, T250, V260, T191, T192, T260. SAMSUNG R200 (version 2002), R210. TRIUM 110, Odyssey, Eclipse. LG W3000. Precio 0,90€ + IVA (2 SMS). TONOS POLIFÓNICOS al 7788: Válido para todos los móviles que aceptan polifónicos. (2 SMS) Precio SMS: 0,90 € + IVA JUEGOS AL 5099: Precio 0,90€ + IVA (5 SMS)